AÑO 4/ N° 13- ENERO-FEBRERO-MARZO DE 2024

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

13

SUMARIO

En portada:
Ilustración: Viñeta perteneciente al cómic Altanera, de Acasio.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 4 NÚMERO 13.
Enero-Febrero-Marzo de 2024.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

Dibujar se aprende, por Omar Cruz.....07

Polémica portada generada con Inteligencia Artificial.....08

Catálogo Panacómic. Reseña y Valoración.....09

Cómic de autor: El Bardo y la Bárbara, de Rá.....11

Draftman, el cazarecompensa que ha conquistado el Caribe llega a Venezuela, por Lope Marín Rivero.....14

Cómic de autor: Ultramouse, de Cesar Carrasquel.....16

Primera impresión: Regalando un software para bocetar, por Osman Acasio.....19

Cómic de autor. El hombre de los ojos de gato, de Majenye.....21

Reseña: Un hermoso cómic de presentación impecable, por Osman Acasio.....24

Cómic de autor. Yo, Nemo, de David Tineo -Chino DTo.....25

Cómic de autor: Eidolons, de Glen Fernandez -GlenFX.....27

Carta del autor: DAM cómics. Cómic Premier.....34

Entrevista a un historietista. Tras dos décadas de carrera: La realidad en el arte deLucas Garcias París, por Lope Marín Rivero.....35

Cómic de culto: Década de los 70. Alado y los Bucaneros. Episodio 6, de Angel Parra.....39

Paso a paso: Modelando caracolas en 3D, por Osman Acasio.....41

Aventura mundial en Cocodrilopólis: Lo nuevo de Hellothere, por Orengiro.....45

Cómic de autor: Tumbas, de Torrens...49

¿Si empleas la Inteligencia Artificial en tu arte, deja por sentado que no eres un artista por ello?, por Osman Acasio.....50

Cómic de autor; Altanera. Enlace funcional. Episodio 2, de Acasio.....51

Composición Perfecta.
Composición Plástica tridimensional, por Enrique Acasio.....58

Cuento corto: Apagón, de Armando González.....61

Robotismo: Hung-bot, el nuevo chico de la cuadra, por Enrique Acasio.....62

Ilustración científica. Dibujando las ideas para desarrollar un robot pintor, por Enrique Acasio.....66

Galería Hallaco.....72

Galería Hallaco Portadas.....77

Galería Fanart.....79

Galería Diseño de personajes.....80

Galeria Paleoarte.....81

Galería Arte urbano.....83

13

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 4 NÚMERO 13.
Enero-Febrero-Marzo de 2024.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista favorita dedicada a la narrativa gráfica secuencial, se presenta al público. En su decima tercera edición y con tres años de publicación a cuesta, el magazine ¡Hallaco!, debería a estas alturas ya, ser como Supermán, que no necesita presentación, ni bolsillo en los pantalones. He aquí una revista sin fines de lucro, dedicada al cómic y las ilustraciones, creado como una vitrina expositora de las obras de nuestros creadores venezolanos. Una ventana que exhibe los alcances y logros de nuestros artistas. Un canal abierto al debate y al libre pensamiento, que busca informar, educar y entretener. El contenido mostrado en sus páginas consiste del aporte de sus colaboradores, así como de la recopilación de ensayos y artículos de autores venezolanos publicados en la web. Encontrará en su interior además secciones fijas como flash noticiosos, reseñas, artículos de opinión, tutoriales, galerías de ilustraciones, historietas, mangas, cuentos cortos y mucho más. Como es costumbre y politica editorial, dandole continuidad a los cómics de caracter serial presentados en entregas anteriores y mostrando una selecta galería de hermosas ilustraciones de talentosos artistas nacionales.

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

PORTADA DE GLENFX.

El historietista caraqueño Glen Ricardo Fernandez Sardi -GlenFX, crea portada para el cómic americano "Misadventures of Bombshell & Atomica" Número 1 de Bad Bug Media, escrito por Kathryn Calamia y dibujado por Joel Souza. Una serie erótica protagonizada por dos sensuales chicas. Proyecto gráfico hospedado en Kickstarter en busca de patrocinadores para su publicación. GlenFX aporta con su diseño de portada alternativa Cover G.

NUEVAS AVENTURAS DE MARIO MIRANDA.

A proposito de la publicación en febrero del presente año de la segunda entrega de su cómic Urba Centro en el portal panacomic.com, una historieta de 24 páginas con gráficos de marcado estilo cómic americano que narra las peripecias de Mario Miranda, un chofer de "carro por puesto", el historietista marabino Aduin Nava anuncia darle continuidad a su serie, prometiendo nuevas entregas para este año. Para cumplir con la meta pautada, en los siguientes números, el autor resuelve reducir la cantidad de páginas a 12.

CITAS SABIAS.

"¡¡Amémonos todos y a la mierda el mundo!! ¡¡Exiliémonos en la bidimensionalidad!!

Osvaldo Barreto -Omau.
Historietista tachirense creador de obras como El amante de los abismos, Diálogo del águila y la serpiente, y Nóun versus el pelotón humanista.

"Un autor de cómics es un soñador, una mente altamente creativa, capaz de transformar el blanco del papel en una obra digna, capaz de cautivar y llevar tu imaginación al limite".

Edixón Rodriguez.
Diseñador aragueño, ilustrador y dibujante de cómics.

"Realizar un cómic no es trabajo facil. Se requiere de conocimiento, técnicas, y sobre todo, amor para hacer un trabajo de excelencia, procurando transmitir un buen mensaje y ser de agrado visual".

Eduin Nava.
Historietista marabino creador de UC Urba Centro.

FLASH NOTICIOSO

LA IA PRESENTE EN EL CÓMIC CAQUETIO.

El historietista falconiano Luis Boscán, creador del cómic Un mensaje en la botella (obra que debuta en ¡Hallaco! Número 1), anunció el estar embarcado en un nuevo proyecto gráfico de su autoría, teniendo como herramienta de trabajo la Inteligencia Artificial. Boscan, quien se reservó el título de su cómic, preve la publicación de éste, próximamente en las páginas de la revista ¡Hallaco!

UN CÓMIC DE TEMÁTICA CATÁSTROFE.

La historietista caraqueña Kharem Paredes, quien firma bajo el seudónimo Kary Carmona, creadora del cómic María madre de misericordia y coautora del cómic Waraira Repano, anuncia el estar trabajando en un proyecto de narrativa gráfica sobre el incendio de Tacoa. Tragedia de 1982 acaecida en la planta electrica de la población de Tacoa del para entonces Departamento Vargas que conmocionó a toda Venezuela.

UN CÓMIC BÍBLICO.

El historietista cumanes Vasco Antonio Vera Mata anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en su cómic 'La Viuda de Serepta de Sidón'. Un relato bíblico que seguramente veremos publicado muy pronto en el portal panacomic.com.

CUARTA ENTREGA DE LA HERMANDAD SANGRIENTA.

El historietista caraqueño Cesar Carrasquel -Adrian9, anunció en su podcast De cómic se habla así, su intención de publicar la cuarta entrega de Blood Brothers para este año.

FLASH NOTICIOSO

NOVELA GRÁFICA DE FANTASÍA ÊPICA

El Historietista Wilfredo Pérez -Wilustrador publica su más reciente propuesta gráfica titulada Saga del Sol en formato impreso.

El artista oriundo de Yaritagua, Estado Yaracuy, creador de historietas como El librero (2020) y El Tesoro de Aguirre (2021) ganador del premio «Concurso Cuento y Canto de la editorial El Perro y la Rana», presenta su obra Saga del Sol Edición Premium consistente de 126 páginas que compila toda la aventura de Iara, Qüypa y Kaaury, que fuese publicada en su momento en serie formato digital en el portal panacomic.com.

Saga del Sol edición Premium con un adicional de 16 páginas inéditas, se trata de una novela gráfica de ciencia ficción fantasía de corte Steampunk, que nos adentra en un universo de fantasía épica basado en las culturas americanas, tanto prehispánicas como post conquista. La novela gráfica de marcado estilo manga con ilustraciones a todo color, es presentado en un hermosa publicación artesanal Indiecómic formato impreso DIN A5 en horizontal, así como tambien se encuentra disponible en formato digital.

La obra Saga del Sol Edición Premium se encuentra disponible en 5 dolares el formato digital y 30 dolares el formato impreso. Interesados contactar a su creador visitando el portal panacomic.com.

CITAS SABIAS.

"Dibujar es la forma más natural que tengo para interpretar al mundo que me rodea".

Kharem Paredes.
Ilustradora e historietista caraqueña. Autora de la obra María Madre de Misericordia.

"La historieta o cómic venezolano tiene una historia centenaria, pero permaneció siempre en un segundo plano debido a la penetración y posicionamiento de las historietas foraneas y de las simples caricaturas".

Beatriz Cáceres-Péfau.
La trayectoria delcómic en Venezuela de 1850 a 1950.

""Combinar la prosa escrita y la ilustración es de mis cosas favoritas"

Lucas Garcias Paris.
Escritor, ilustrador y diseñador gráfico nacido en Caracas.

"Dibujar es como la vida misma; no podemos dar un paso sin estar seguro del camino".

Omar Cruz.
Artista, historietista caraqueño creador del personaje gráfico El Patriota y la caricatura El Ranchito.

CURSO DE ANIMACIÒN.

Instituto Estudios Sancho, formando artistas para el mundo desde 1964, anuncia Curso de animación dibujo por dibujo. Si te entusiasma dibujar ahora puedes aprender cómo darle vida a tus dibujos en el "Taller de animación Dibujo x Dibujo". Una maravillosa experiencia donde aprenderás en CUATRO (4) clases como darle vida a los personajes (poses, movimientos y gestos).

-A partir de los 12 años (deben tener conocimientos de dibujo)

-Dictado por José Pereira (Dibujante y animador profesional)

* Días y horarios *

Sábados 24 de febrero / 02, 09 y 16 de marzo

de 11:00 am. a 01:30 pm.

Costo de inversión: 40$

FLASH NOTICIOSO

TERCERA ENTREGA DE KORRDURA.

El historietista caraqueño Jesús Pulido publica a principos del mes de febrero del presente año, la tercera entrega de su obra Korrdura Mundo en caos, episodio La capital. Un webcómic de fantasía y ciencia ficción de marcado estilo gráfico nipón (manga) disponible para su lectura en el portal webtoon.

ALIANZA ESTRATÉGICA.

El grupo PANA (Programa Amigos del Noveno Arte) y Estudio Omar Cruz establecen una alianza estratégica uniendo esfuerzos para impartir talleres y cursos relacionados con ilustraciones, cómics y escrituras de guiones a darse próximamente en marzo, en las instalaciones del estudio del maestro Omar Cruz, ubicado en la Torre financiero Latino de la avenida Urdaneta. Si le interesa trabajar y formarse con los mejores historietistas e ilustradores, solo mantengase informado de esta dupla, que pronto estará anunciando todo lo que se viene en la alianza Estudio Omar Cruz/PANA.

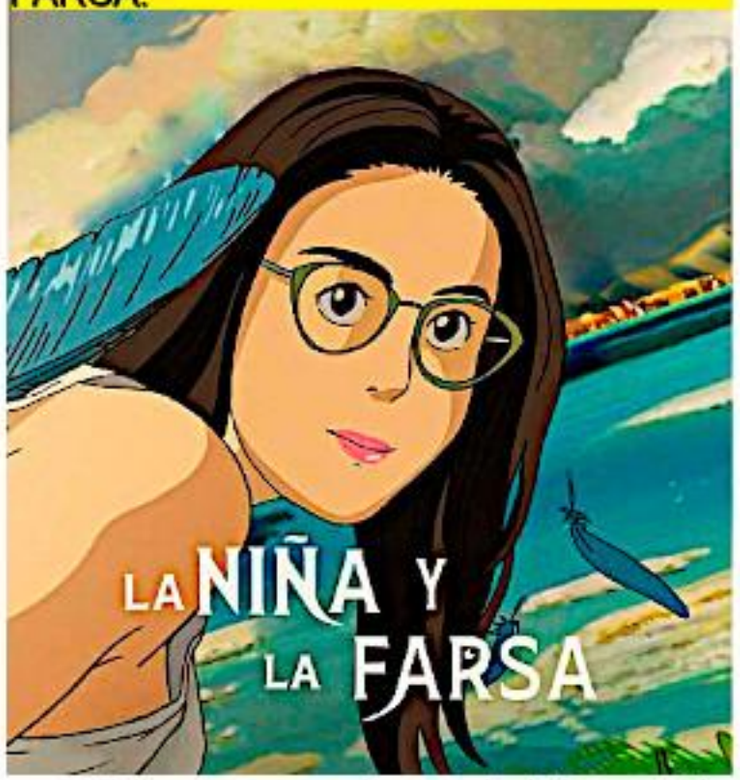
POLÉMICO FORO SOBRE IA.

El grupo Pana (Programa Amigos del Noveno Arte) celebra el día del cine en Venezuela con un polémico foro sobre IA, titulada Inteligencia Artificial en la escritura de guiones ¿Amenaza o aliada?, dictada por el afamado script doctor internacional, Frank Baiz, quien comparte su experiencia en el desarrollo de su inteligencia artificial para la escritura de guiones, Escriba On line.

La cita dió lugar el 27 de enero, 2:00 P.M. En la sala Eugenio Montejo Biblioteca los Palos Grandes, Caracas.

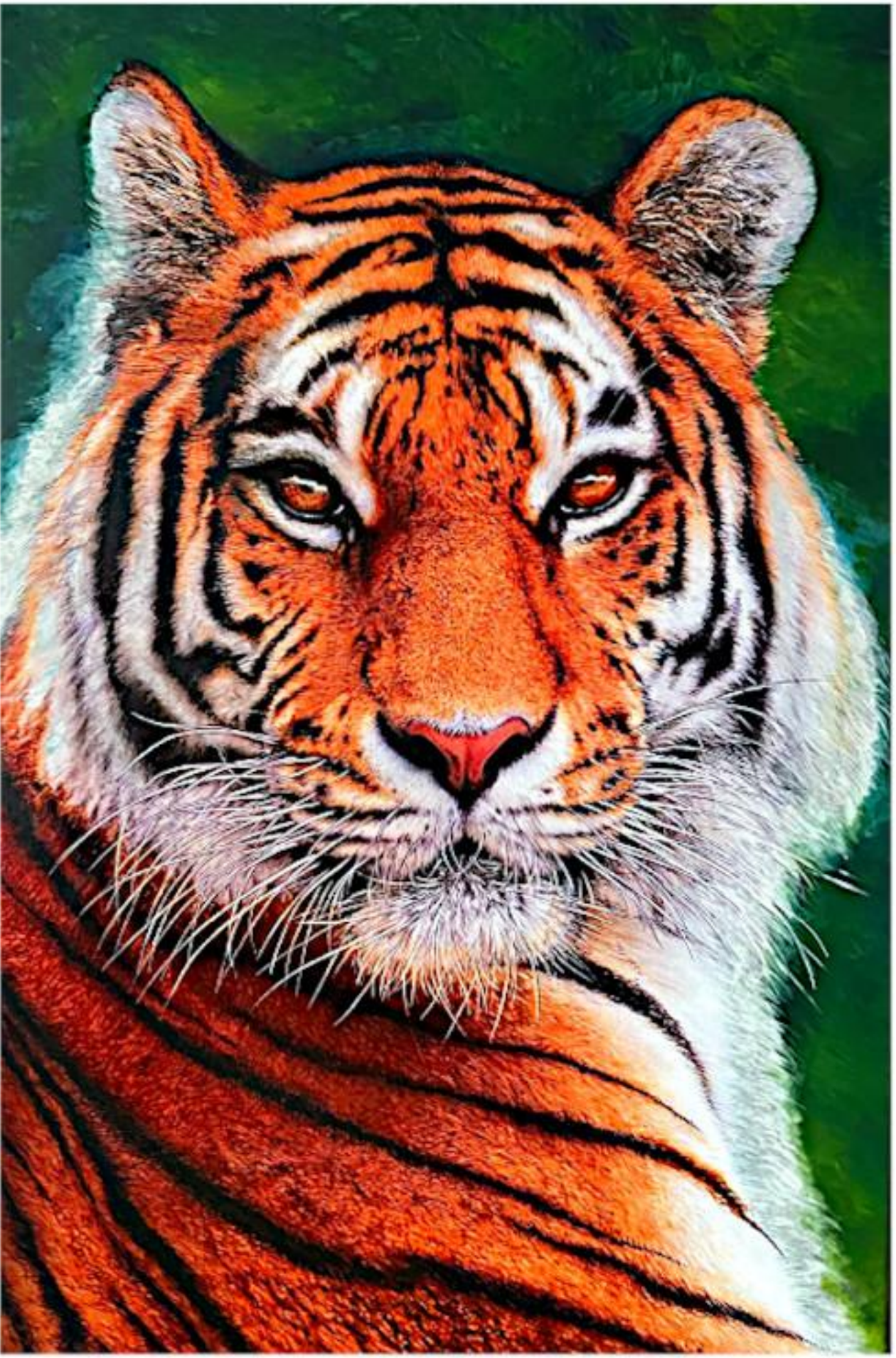
Graduado en Matemáticas de la Universidad de Londres, Frank Baiz se ha destacado en la escritura y la consultoría de guiones, tras aplicar su destreza en las ciencias exactas al mundo creativo. Además, es autor de siete libros y ha publicado varios estudios sobre narratología y semiótica en revistas especializadas.

INTERNACIONALES. LA NIÑA Y LA FARSA.



En una era en la que la información fluye sin parar a través de las redes sociales y las noticias falsas son el pan de cada día, el caso de la diseñadora gráfica Geraldine Fernández —quien le mintió a varios medios colombianos sobre haber trabajado en El niño y la garza, la nueva película de Studio Ghibli — reafirma la creciente tensión entre el afán informativo y la cada vez más necesaria verificación de hechos.

El 18 de enero, tres días después de que la historia estallara en los medios y se volviera viral en redes, Fernández emitió un comunicado en el que reconoce que no participó en la creación de la película dirigida por Hayao Miyazaki, uno de los fundadores de Studio Ghibli. A pesar de reconocer sus mentiras, Fernández culpó a los medios de comunicación por creer en sus afirmaciones y publicarlas sin verificar.



DIBUJAR SE APRENDE.

Por Omar Cruz.

¿Sabías que tú también puedes hacer un dibujo como este?... y hasta mejor. Solo tienes que proponerte descubrir ese artista que hay en tu alma. Constancia, dedicación, pasión, paciencia y sobre todo mucho corazón.

Esto fue hecho sobre un lienzo en blanco el cual al recibir el primer trazo de tu lápiz se convirtió inmediatamente en una obra artística.

Primero hacemos el boceto, factor fundamental para un buen trabajo. Cada trazo que vaya saliendo de tu alma irá consolidando tus pensamientos, tus sueños, tus metas y tu propósito. Junto a tí debe estar esa leal compañera que es la goma de borrar. Ella cada vez que la uses le dirá al mundo que está con una persona que busca la perfección. Una persona que reconoce sus errores y los repara a tiempo.

Dibujar es como la vida misma; no podemos dar un paso sin estar seguro del camino... pero los artistas transitamos nuestros propios caminos, esos que nos inventamos con trazos y colores y que muchas veces el resto de la humanidad no entiende.

Y así vamos avanzando, trazo a trazo va apareciendo nuestra aventura. Una vez convencidos hacemos uso del color para comenzar la magia. Tonos tras tonos, líneas tras líneas van dejando ver los volúmenes, profundidades, claros y oscuros.

Nuestro lienzo cada segundo va cobrando vida hasta que el mismo pincel nos dice ¡basta! ya has terminado. Justo allí te paras frente tu obra y la contemplas como una madre que acaba de dar a luz a su hijo. Eso es para el artista un cuadro que sale de sus manos... tampoco lo entienden.

Llega el momento de colocar tu firma en el cuadro naciente, esa firma que los verdaderos amantes del arte han convertido en autógrafo.

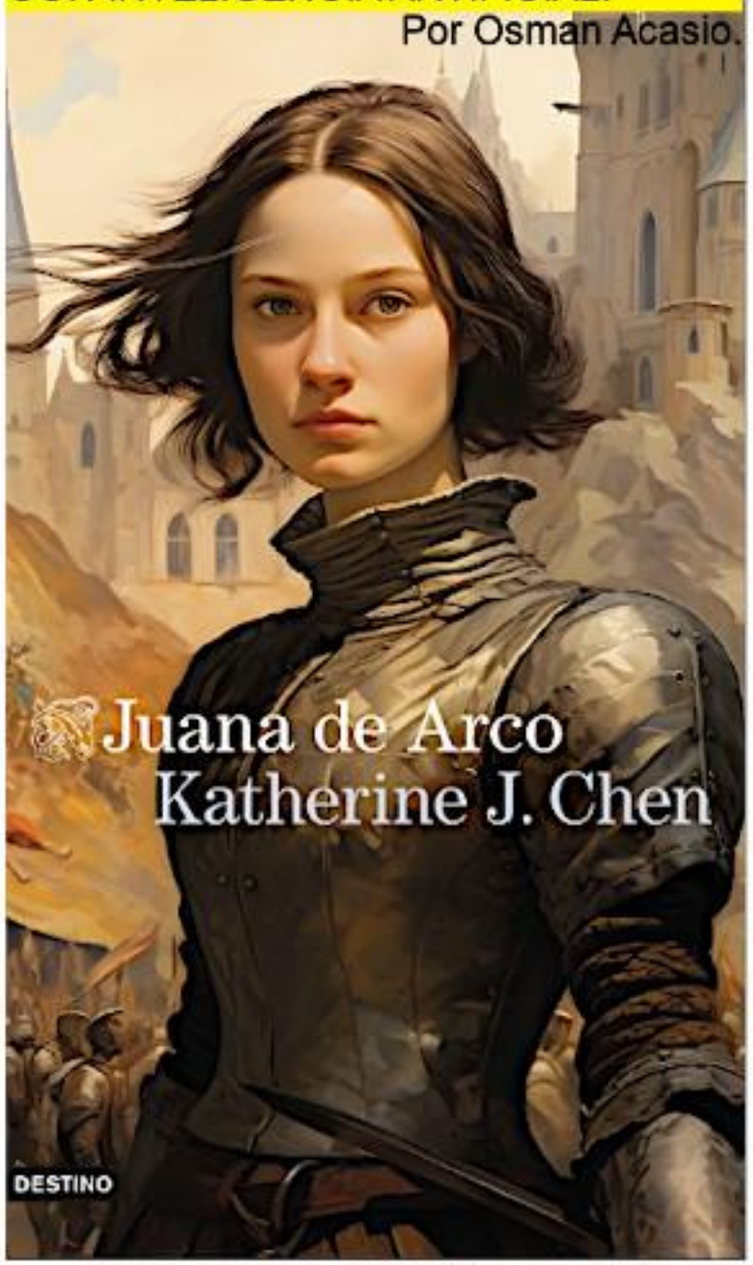
¡Ah! jamás pierdas la humildad y la sencillez, porque te tocará enfrentarte con gente que solo ve el precio del lienzo en blanco y los demás materiales de arte en la librería. Esa gente son quienes llaman nuestro trabajo "dibujito" ignorando por completo que el arte es la relación directa con la vida.

SOBRE EL TEXTO:

Texto extraido de la cuenta de facebook del maestro Omar Cruz publicado el día 09 de febrero de 2023.

POLÉMICA PORTADA GENERADA CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Por Osman Acasio.



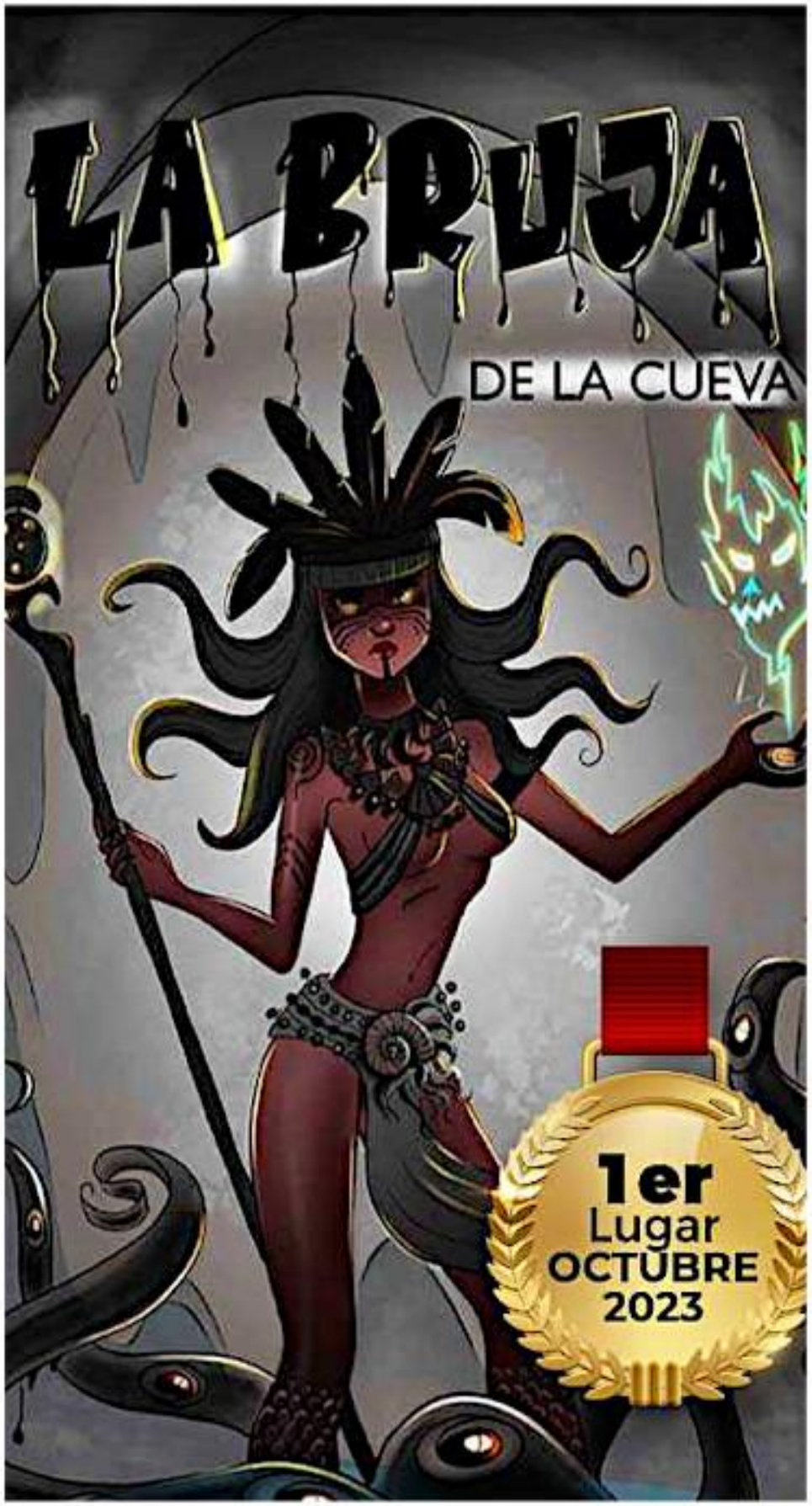
Una nueva polémica relacionada con utilización de programas de inteligencia artificial (IA) para la creación de imágenes sacude estos días el mundo de la ilustración y, de paso, también el sector editorial. Esta vez a cuenta de la portada de la edición española de la novela histórica Juana de Arco, de Katherine J. Chen, publicada por Destino, sello del grupo Planeta. Varias librerías han decidido retirar de sus estanterías el libro y devolverlo a la editorial después de que el ilustrador David López, que ha trabajado para Marvel y DC como dibujante de historietas de las series Capitana Marvel o Catwoman, publicara en la red social X (antes Twitter) un mensaje con ocho puntos que supuestamente demuestran que la cubierta la había diseñado una IA. Apuntaba, por ejemplo, un perfeccionismo extremo e incongruencias anatómicas. "El mechón sale de la frente. Indecisión, la textura es a veces armadura de cuero y otras veces metal. Bandera a ninguna parte. Soldados desdibujados sin criterio. Cosas colgando sin definir. Articulación de la armadura sin criterio. No va a la mano", detallaba el artista los aspectos que a su criterio evidenciaban la ausencia de un profesional de la ilustración detrás del diseño y su reemplazo por un sucedáneo tecnológico.

"Hay muchas pruebas. Todas las imágenes realizadas por IA se parecen bastante, con un dibujo fotorrealista con gente anodina y que responde a cánones de belleza estrictos: narices pequeñas, pómulos altos, cuellos imposiblemente largos y los ojos son de dos personas distintas. También la IA tiene muchos problemas para dibujar partes donde el pelo interactúa con las orejas. El rostro tiene como un acabado muy perfecto, pero el fondo está desdibujado y no hay rastro de ninguna pincelada", explicó López al periódico El País.

Por su parte, consultada por el mencionado periodico, Planeta aseguró que la cubierta "la hizo un diseñador del equipo utilizando programas de diseño habituales que contienen desde hace tiempo utilidades de IA".

Más allá de la apreciación estética de la cubierta, lo que denuncian los ilustradores es la decisión de la editorial de prescindir de un dibujante para realizarla con una máquina. "Que una de las editoriales con mayor volumen de facturación decida que sus portadas la haga una IA no es ético. Puedo entenderlo cuando una persona se autopublica para sacarlo en Amazon, entiendo hasta cierto punto que use ese método, pero una editorial como esta, con un lanzamiento potente, ¿para qué haces eso?", sostuvo por su parte Carla Berrocal, ilustradora profesional, quien agregó: "Perjudicas el trabajo de un montón de profesionales, los precarizas, los infravaloras porque estás prefiriendo una solución que no tiene ninguna coherencia frente al trabajo de un profesional". Luego de tales declaraciones, la ilustradora invitó a otros artistas a no trabajar con el sello hasta que no se comprometan a abandonar esa praxis. Practica, que en lo personal, dudo mucho vaya a cambiar. Todo lo contrario, la lógica apunta a su uso de forma masiva en esta area y en otras índoles. El bajo coste de producción de ilustraciones generados con esta novedosa herramienta, caracterizado por una entrega inmediata, la enorme cantidad de imagenes alternativas para escoger, supone para las editoriales, sean grandes o pequeñas, un valioso aliciente para obtener buena ganancia. Se impone el capitalismo. La mano de obra del proletariado ilustrador importa poco cuando de hacer buen dinero con poca inversión se trata. Sucedió en el pasado cuando los obreros de las fábricas de automoviles fuerón sustituidos por robots, por ejemplo.

CATÁLOGO PANACÓMIC. RESEÑA Y VALORACIÓN.



LA BRUJA DE LA CUEVA, de Darlenys Castillo.

"La Bruja de la Cueva" es un cómic que captura la esencia de las leyendas de la Isla de Margarita con una maestría impresionante. La narrativa se despliega con una fluidez natural, transportando al lector a un mundo mágico y misterioso, donde las leyendas cobran vida.

La ilustración es, sin duda, uno de los puntos fuertes de este cómic. Los dibujos son detallados y evocadores, llenos de color y vida. Cada panel es una obra de arte en sí misma, que captura la belleza y la atmósfera de la Isla de Margarita. Los textos están redactados con una habilidad excepcional. La prosa es rica y evocadora, llena de matices que enriquecen la historia. Los diálogos son naturales y fluidos, lo que permite a los personajes cobrar vida en las páginas del cómic.

En resumen, "La Bruja de la Cueva" es un cómic que destaca tanto por su ilustración como por su redacción. Es una joya que brilla con luz propia en el panorama del cómic actual. Si eres un amante de las leyendas y del arte visual, este cómic es una lectura obligada.

Cinco estrellas. Danilo Castillo - octubre 4, 2023.

-Una historia completamente original, que se inspira en leyendas de la Isla de Margarita para crear algo autentico. También está hermosamente ilustrada con una paleta de colores bellísima y trazos muy fluidos. Sin embargo, el dialogo se me antoja (a mí que soy necio) un poco plano en comparación con la calidad del resto de los elementos que forman el relato, y la estructura del cuento que nos echa puede ser más orgánica, en especial hacia el final. Igual estoy seguro que la autora nos va a seguir dando historietas cada vez mejores.

Cuatro estrellas. Daniel F. - octubre 3, 2023.

-Execelente ilustraciones; para contar una de las tantas historias maravillosas de nuestra tierra.

Cinco estrellas. Angel Castillo. Octubre 4, 2023.

-Es una historia original y recomendable para quienes disfrutamos de la fantasía y la magia qué habita en la Isla.

Cinco estrellas. Ana Aponte. - octubre 4, 2023.

-Me encantó la historia. Es tan original y la ilustración es bellísima.

Cinco estrellas. Doana García. - octubre 31, 2023.

-Excelente ilustraciones; para contar una de las tantas historias maravillosas de nuestra tierra.

Cinco estrellas. Angel Castillo. - octubre 4, 2023.

Fuente: Panecomic.com

CATÁLOGO PANACÓMIC. RESEÑA Y VALORACIÓN.

PROMISE, de Miluch.

-Al mejor estilo de Tales from the Crypt, me encantó!!! **4 Estrellas.** Miguel D Abreu. -junio 11, 2023.

-Muy buen manga de acción y terror. **5 estrellas**. Guillermobisbal29. -junio 11, 2023.

-Ta fuerte la cosa, pero esos niveles de horror y paroxismo no lo alcanza todo el mundo, buena historia en el género del slasher (tal vez un poco literal) . Excelente trabajo. **5 estrellas.** Daniel F. -diciembre 20, 2023.

MISSPIAL. Guión: Luisany Linares. Dibujo: Victor Vasquez.

-Me gusta mucho el trasfondo que le dieron!, Aunque siento que fue todo un poco apresurado, que podían tomarse el tiempo de conocer más a la prota, como qué le gusta, sus pasatiempos entre otras cosas; pero se entiende por las limitaciones de tiempo, etc. Me gustó mucho, hicieron un gran trabajo!! **5 estrellas.** Jess Z. -junio 2, 2023.

-Primero que nada, el estilo visual de este comic es impresionante, tiene una identidad muy bien marcada y sabe mezclar un toque de humor, acción y drama en las dosis correctas. **5 estrellas.** Daniel F. -diciembre 20, 2023.

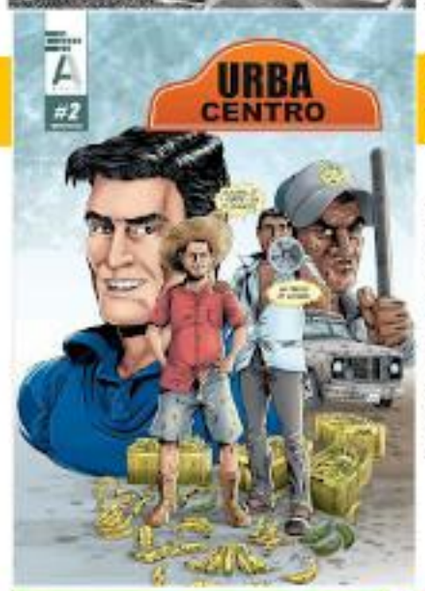
CONQUISTANDO MUNDOS, de Ruben Añez.

-Historia trágica contada de una manera magistral, sobre la solidaridad de aquellos que dan todo por ayudar aunque están rotos. Las implicaciones casi documentales de la trama me dan escalofríos, porque la realidad está muy cerca de esta historieta. **5 estrellas.** Daniel F. -diciembre 20, 2023.

WARAIRA REPANO, Guión: Gregory Díaz. Dibujo; Kary Carmona.

Excelente historia de Gregory Díaz: sentida, mitológica, profundamente humana; la caracterización de los personajes está muy bien lograda. En cuanto al apartado gráfico: exquisito, cuando el arte te hace sentir la temperatura de la escena sólo con la iluminación, te das cuenta que estás frente una ilustradora excepcional.

5 estrellas. Daniel F. -diciembre 20, 2023.



URBA CENTRO Número 2, de Aduin Nava.

Otra entrega impecable de Aduin, donde siguen los periplos del protagonista, esta vez acompañado por los compañeros más pintorescos (y pintones: ja!) de su parroquia, excelente caracterización hasta de los personajes de fondo.

5 estrellas. Daniel F. -febrero1, 2024.

PSIQUICBOY, de José Daniel Bravo Colombo.

Me impresionaron los colores, lo dinámico de algunas viñetas y los pequeños detalles como la cadena de oro. El final salió de la nada, se pudo haber desarrollado más, pero al menos está finalizado.

3 estrellas. Daniel F. -diciembre 20, 2023.

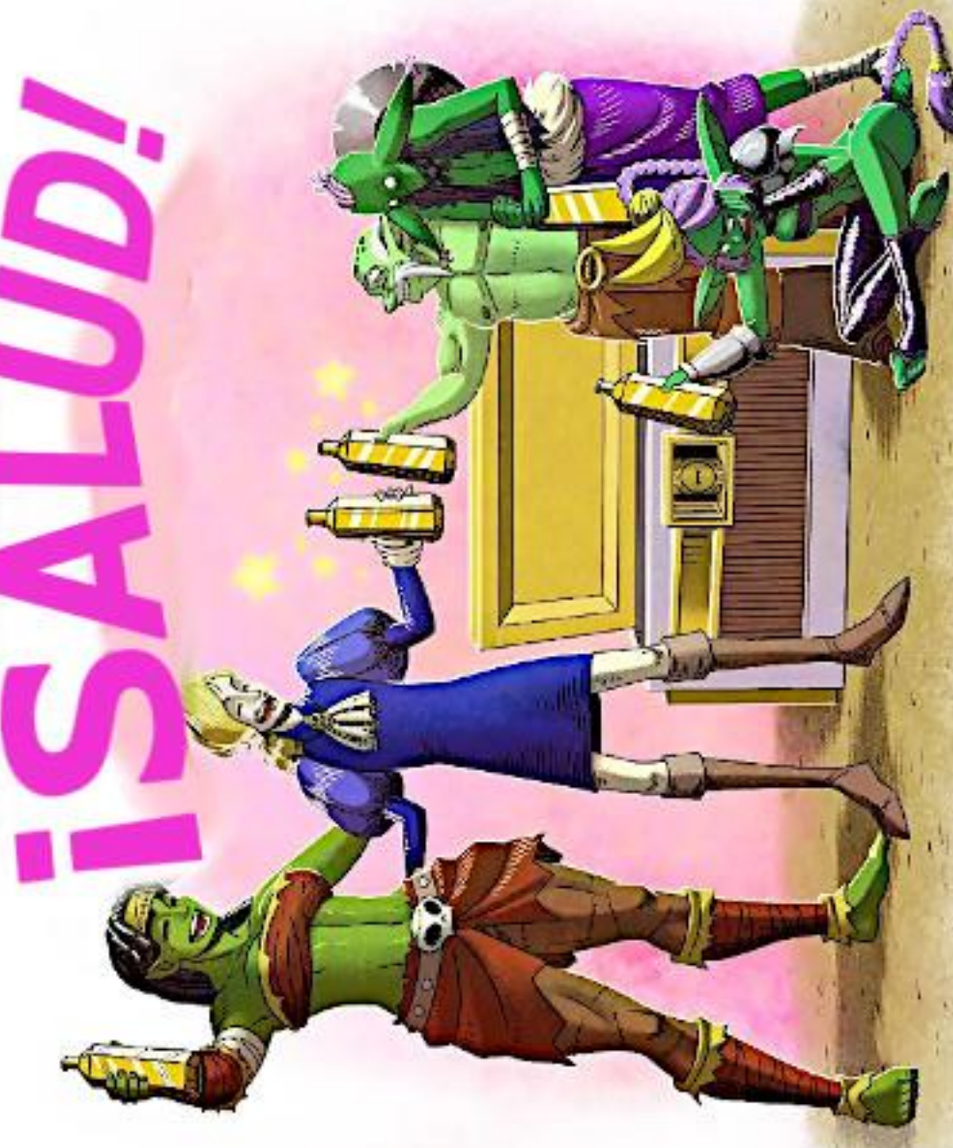
Me gusto mucho la historia, desarrollada en el lago de Maracaibo, y su ayudante la perrita , los colores impresionantes, y los dibujos.

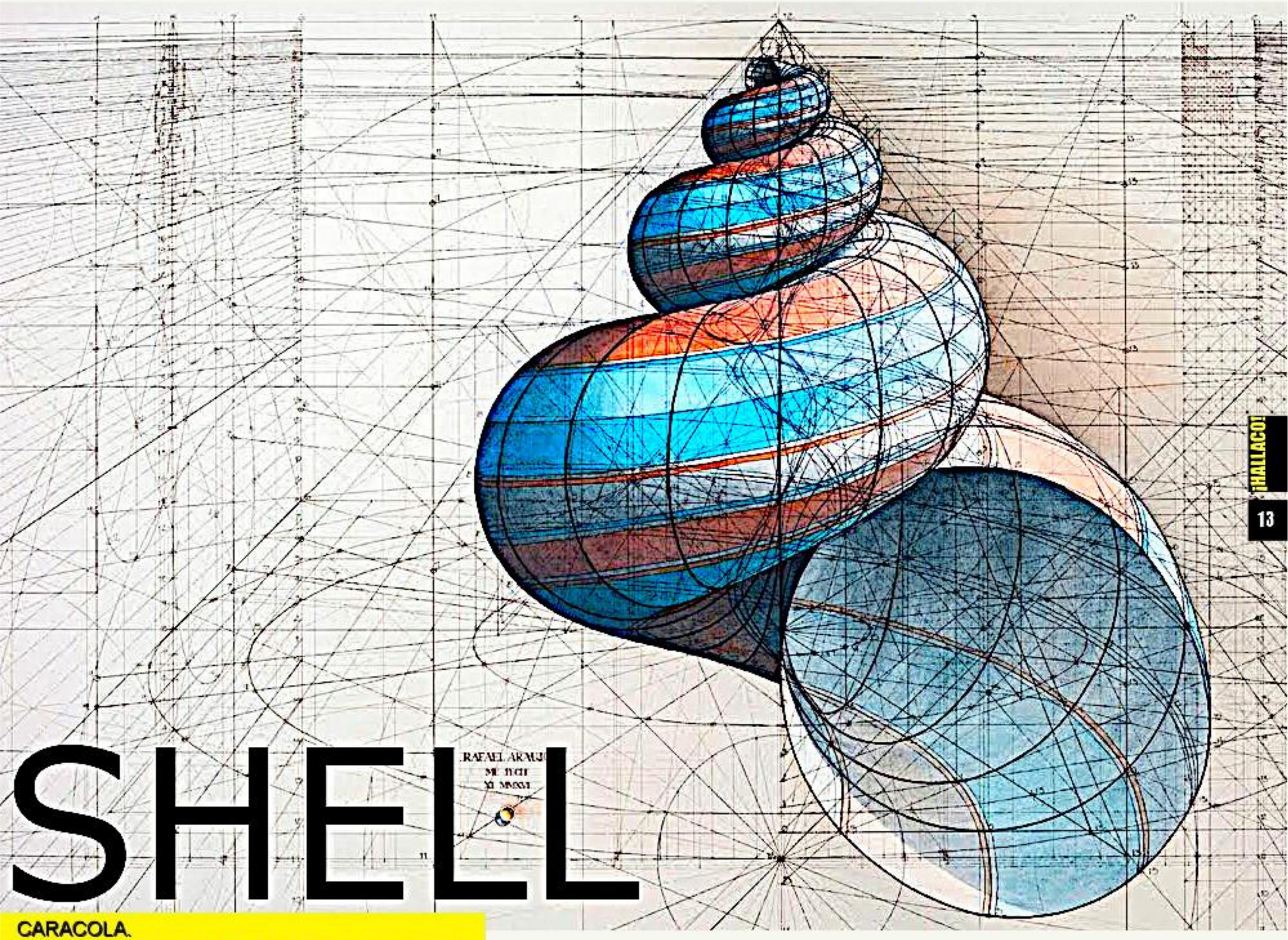
5 estrellas. Nilsa del Carmen –enero 16, 2024.

CÓMIC DE AUTOR: RÁ.

El Bardo y la Bárbara (2022), de Rómulo Díaz -Râ.
Episodio El abuelo gobling es un P$&o rockstar!!

¿ALCOHOL?
¡¡¡ABUELO!!!
SÍ, LA MEJOR CERVEZA DE ENANO.
DENTRO DEL RESISTENTE COFRE ENANO, SEGURO DETRÁS DE LAS CERRADURAS ENANAS.


¡SALUD!



CARACOLA.

Ilustración basada en algorítmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.

Para saber más: **www.rafael-araujo.com**

DRAFTMAN, EL CAZARRECOMPENSAS QUE HA CONQUISTADO EL CARIBE LLEGA A VENEZUELA.

Por Lope Marín Rivero.

Edwin Arrieta nos habla sobre su más célebre obra, adentrándonos en el camino del exitoso manga, y conmemorando la llegada en formato físico a su país de origen.

El escritor e ilustrador venezolano, Edwin Arrieta ha cautivado a los fanáticos del manga con su obra "Draftman", una historia que nos presenta un futuro distópico donde la humanidad habita otros planetas. En esta distorsionada sociedad conocemos a un caza recompensas que un día se ve envuelto en un crimen entre la realeza intergaláctica y el régimen interestelar.

"No puedes confiar en cualquiera". Con esta frase el autor nos invita a una historia de acción, de la mano de un trabajo de ilustración que logra plasmar cada escena con el detalle requerido, haciendo que el lector se sumerja dentro de la trama. Al indagar la inspiración detrás del manga, el venezolano comentó:

"Tomé mucha inspiración en Cowboy Bebop y Dragon Ball, siempre me ha gustado el género del manga y el anime. Al pensar en la historia me interesó hacer una especie de parodia u homenaje al género, combinando elementos de acción y comedia dentro de los personajes y el desarrollo de la trama".

"Las ideas parecen un rompecabezas mental y lo voy armando mientras voy escribiendo, siempre empiezo con una escaleta. Cuando me decido sobre la historia, empiezo el proceso de crear el guión para luego llevarlo al proceso de ilustración, primero hago los bocetos de las páginas y luego las voy llenando de detalles", añadió Arrieta acerca de su proceso creativo.

EXITO EN PUERTO RICO.

"Draftman" ha sido todo un éxito de ventas en Puerto Rico y en gran parte de Estados Unidos, teniendo su primera publicación en el año 2022 bajo el sello editorial JL Studios. "Conocer a Jian Avilés fue parte importante para cumplir mi sueño de ver mi trabajo en formato físico", declaró el artista venezolano.

Edwin nos permitió explorar su pasado y conocer las influencias que lo han marcado en su carrera artística: "Desde niño las historias que veía era Batman, Superman y Spiderman. En los 90s eran las series que estaban de moda, desde ahí desperté un interés en escribir mis propias historias de superhéroes".

El éxito de "Draftman" fuera de las fronteras venezolanas hizo posible que la obra aterrizara a la isla en formato físico. De la mano de JL Studios, el sueño de Edwin Arrieta de ver su cómic expuesto en su país de origen se volvió una realidad.

"Hace un tiempo le comenté a Jian la posibilidad de traer Draftman a Venezuela- A pesar de las dificultades y los contratiempos encontramos el camino ideal para hacerlo posible. Siento una gran satisfacción, me siento como Rocky subiendo las escaleras". Expresó el autor

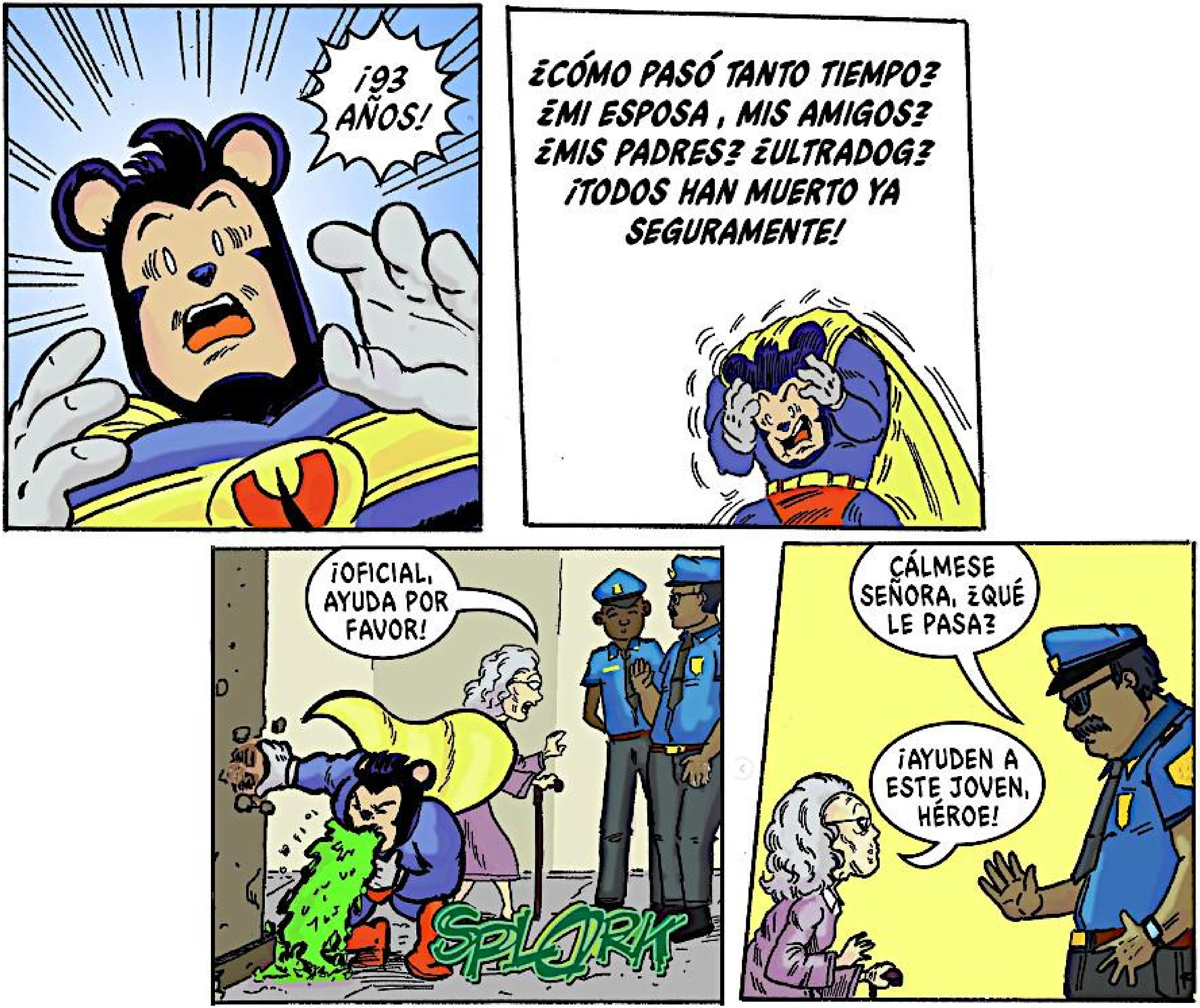
de Draftman.

Edwin Arrieta es un ejemplo de constancia y perseverancia, un artista que ha sabido superar las dificultades y disfrutar los buenos momentos durante su carrera. "Mi consejo a los que quieran dedicarse al arte es prepararse. Estamos en una época donde el internet es de mucha ayuda para ir creando nuestra historia poco a poco. Si eres ilustrador o escritor prepárate en ambos campos. La oportunidad va a llegar"

SOBRE EL ARTICULO: Articulo escrito por Lope Marín Rivero publicado en el portal web Simbold el 16 de noviembre de 2023.

CÓMIC DE AUTOR: ADRIAN9

Ultramouse (2022), de Cesar Carrasquel. Cómic publicado originalmente en su cuenta de Instagram noonecomics.

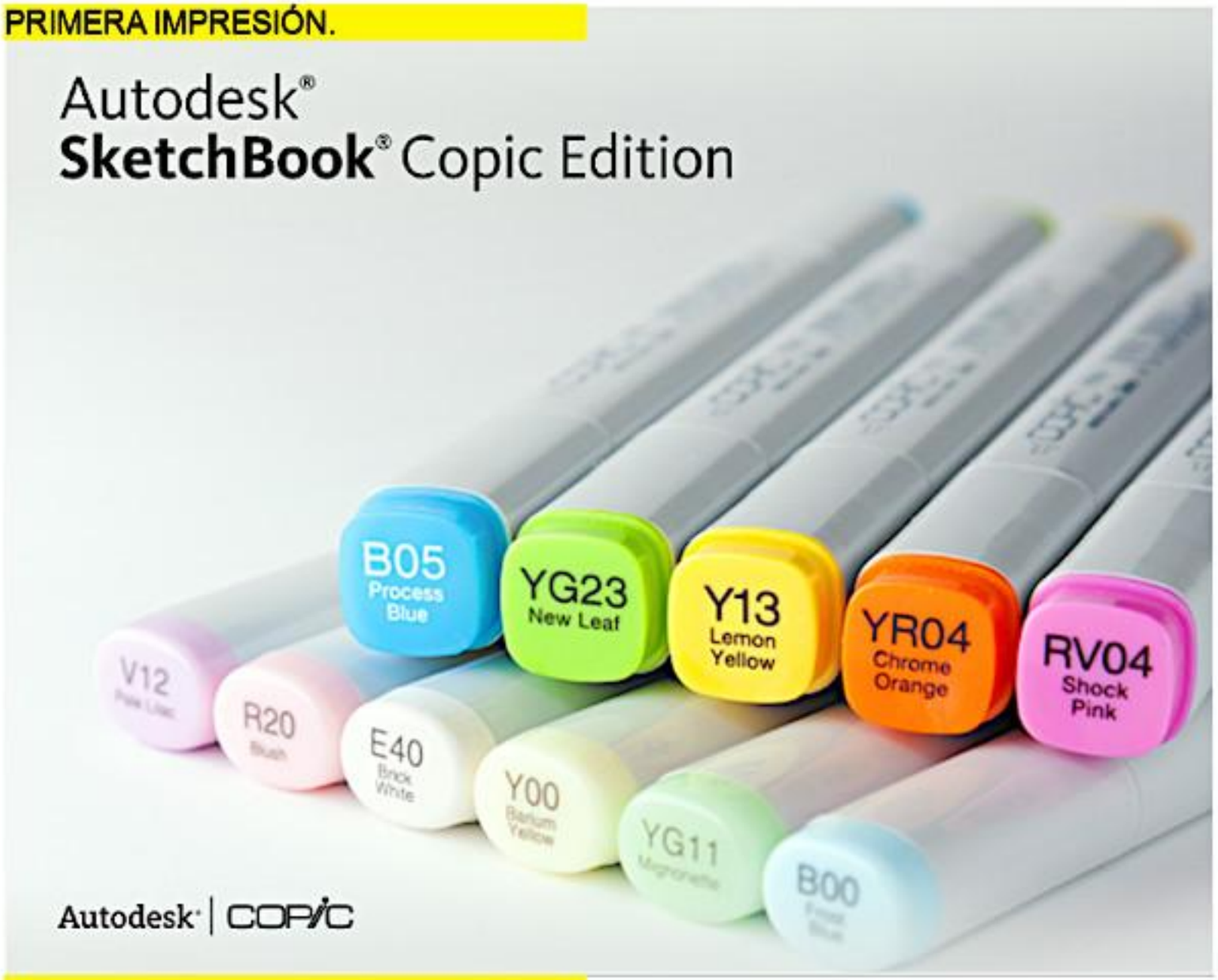

¡93 AÑOS!
¿CÓMO PASÓ TANTO TIEMPO? ¿MI ESPOSA , MIS AMIGOS? ¿MIS PADRES? ¿ULTRADOG? ¡TODOS HAN MUERTO YA SEGURAMENTE!
¡OFICIAL, AYUDA POR FAVOR!
SPLORK
CÁLMESE SEÑORA, ¿QUÉ LE PASA?
¡AYUDEN A ESTE JOVEN, HÉROE!

Cesar Carrasquel -Adrian9

CONTINUARÁ...

Cómic de autor: Ultramouse

PRIMERA IMPRESIÓN.



REGALANDO UN SOFTWARE PARA BOCETAR.

Por Osman Acasio.

Artículo escrito en 2011 para la columna Dimensión Digital que se publicaba en el Diario falconiano El Medano.

Buenas noticias: Autodesk ha lanzado su más última creación comercial llamada SketchBook Pro. Una aplicación para crear bocetos, utilizando herramientas que simulan de manera realista trazos de marcadores. Un software ideal para diseñadores, dibujantes, ingenieros y arquitectos. Pero esta no es la buena noticia. La buena noticia es que la casa de software a implementado la política de liberar una versión ligera totalmente gratuita a ser descargada de su portal oficial. La propuesta persigue que la mayor cantidad de usuarios, diseñadores y clientes de la casa se descarguen la aplicación y la prueben a gusto.

Esta versión limitada en algunas funciones lleva por título SketchBook Copic Edition y es creada con la intención de dar a conocer sus bondades y cualidades para que el usuario se termine enamorando de la versión profesional, y la adquiera, eso si, previa cancelación monetaria por la licencia de uso. Políticas como estas son de agradecer ya que nos ponen al alcance de lo último en software sin necesidad de pagar por su uso. Lo malo es tener que lidiar con las limitaciones. No obstante, cabe aquí el viejo adagio popular: "A caballo regalado no se le mira colmillo".

Como ingeniero y siendo una aplicación totalmente gratuita, proveniente de tan reconocida casa de sofware, no me lo pensé dos veces para conectarme a la terminal de Internét más cercana y descargar la aplicación ofertada de su portal oficial.

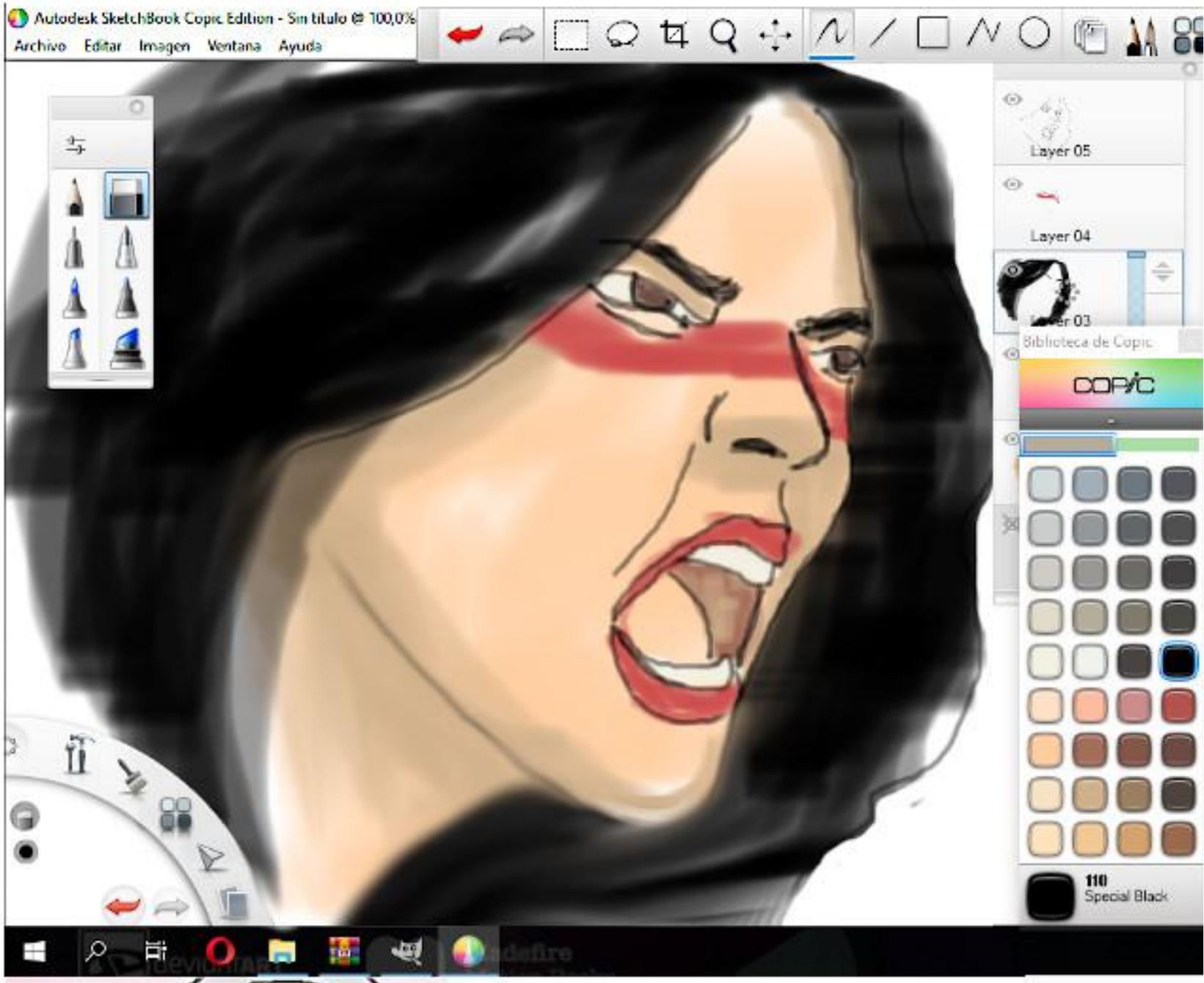
Una vez instalada en disco duro del computador, me dispongo a probarla para saber a ciencia cierta cuales son sus limitaciones y si en verdad vale la pena conservarlo en el disco. La primera observación es que la aplicación está pensada para ser trabajada con una tableta PC y un lápiz óptico propio de los diseñadores. Sin embargo, luego de probarla, se puede bocetar moderadamente bien con un ratón óptico. En cuanto a su interfaz de usuario (totalmente en español), resulta bastante clara e intuitiva, con herramientas simples, rápidas y fáciles de usar. La aplicación presenta un motor de dibujado rápido y con respuesta de trazo en tiempo real.

Mención especial para la interfaz llamada Laguna, en donde todas las herramientas de trabajo disponibles, se encuentran en un semicírculo ubicado

en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Un bonito detalle que hace agradable trabajar con la aplicación. De las mejores interfaz de usuario que he visto.

En cuanto a su contra, SketchBook Copic Edition ofrece un limitado y básico juego de colores y rudimentarias herramientas para dibujar, así como tambien un limitado número de capas (seis en total). Sin embargo, esto no impide que se puedan hacer buenos trabajos con él. Lo malo que encontré al probarlo es que no guarda los proyectos realizados en su propia extensión de archivo sino al contrario lo guarda como imagen en formato TIFF, PNG o a su defecto como archivo PSD para Adobe Photoshop. Una vez salvado un proyecto, cuando lo abres, te encuentras con que el software ha fusionado todas las capas, mostrándote una imagen única con una ventana flotante informandote de la unión de capas, he invitándote ha adquirir la versión profesional no limitada. Igual, el proyecto realizado no se pierde del todo, ya que lo guardado en formato PSD puede ser abierto en una aplicación de retoque de imagenes como Gimp o Photoshop, conservando sus capas separadas e intactas. Pese a esto, considero que el software, por su intuitividad, su rápidez y fácil uso, bien vale la pena su descarga para realizar bocetos con él.

Mi tintero se queda ya sin la preciada tinta, por lo que me despido entonces, no sin antes invitarles para el próximo miercoles con otra entrega de éste su espacio dedicado al fascinante mundo de la informática y la promoción del uso de software libre: Dimensión Digital. Hasta entonces.



SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo inedito escrito por Osman Acasio en 2011 para la columna Dimensión Digital que tiene su espacio en el Diario falconiano El Medano.

CÓMIC DE AUTOR: MAJENYE

El Hombre De Los Ojos de Gato (2022), de Majenye.
Cómic basado en un relato de Leoncio Martínez -Leo.

Majenye

SENTÍ UN FELINO ENROSCARSE EN MI PIERNA CUANDO LO VÍ...

SIEMPRE SE REUNÍA CON NOSOTROS. SU CHARLA ERA ABURRIDA PERO HIPNOTIZABA

MIAU

APARECÍA DE LA NADA Y CAÍAMOS EN SU EMBRUJO. LO DETESTÁBAMOS SIN ATREVERNOS A DECIRLE...

ESTABA EN TODOS LADOS. SE COMPRÓ UN CARRO Y NOS LLEVABA A TODAS PARTES

Cómic de autor:
El hombre de los ojos de gato

¡MONTATE EN EL CARRO TE VAS A RESFRIAR!
UN DÍA LLUVIOSO IBA CAMINANDO, PENSABA EN LO MUCHO QUE LO ODIO Y SE APARECIÓ

HUÍ CORRIENDO A MI CASA, ME ACOSTÉ MOJADO Y ME ESCONDÍ BAJO LAS SABANAS

¡MUEREE!
DESPERTÉ CON FIEBRE Y ALLÍ ESTABA ÉL

TUVO UN GOLPE CASI MORTAL EN LA CABEZA
SU AMIGO EN CAMBIO ESTÁ ¡LESO PUES CAYÓ DE PIE
SALÍ DEL COMA EN LA CAMA DE UN HOSPITAL

UN HERMOSO CÓMIC DE PRESENTACIÓN IMPECABLE.

Por Osman Acasio.

La agrupación Programa Amigos del Noveno Arte PANA y la Alianza Francesa Caracas organizan en 2023 la convocatoria a concurso público a todos los artistas interesados a participar de Protocolo Steampunk, un movimiento artístico literario que invita a sumergirse en la cultura de Jules Verne, Louis Daguerre y los hermanos Lumière en Venezuela bajo el manto de la estética steampunk. Kharem Paredes, estudiante de Educación, mención Artes Plásticas, dice presente a la iniciativa inscribiendose en el apartado narrativa gráfica con su propuesta titulada María Madre de Misericordia.

El cómic María Madre de Misericordia, de la ilustradora caraqueña Paredes, resulta galardonado con el primer lugar, dejando por sentado que nos encontramos ante una promesa emergente de historietista destacada.

María Madre de Misericordia es un cómic de autor consistente de 20 páginas a todo color que nos introduce en una Venezuela ucrónica donde habita un Doctor Knoche visto desde el cristal del universo Steampunk, con una conmovedora historia que deleitará a más de uno.

Luego de leer la historieta de Paredes -quien firma su obra con el nombre de Kary Carmona- encuentro en su propuesta gráfica un hermoso cómic de presentación impecable, hermosas gráficas, buen uso de los encuadres, las perspectivas y la paleta de colores, así como un organizado y prolijo diagramado de sus viñetas, resultando en todo un deleite visual de lectura, que exuda talento por demás. Una obra que a mi juicio, lo ubico como el mejor cómic venezolano publicado en 2023.

La promesa emergente de historietista destacada, Kharem Paredes, coautora del cómic Waraira Repano e ilustradora del libro de ciencia ficción Guliverio de Humboltd, viaje al centro de la galaxia, actualmente prepara un proyecto de narrativa gráfica sobre el incendio de Tacoa en el otrora Estado Vargas. Una propuesta que resulta bastante prometedora e interesante de leer.

Si les interesa leer María Madre de Misericordia, la obra galardonada de Kary Carmona, pueden hacerlo descargando el libro compilatorio Protocolo Steampunk, donde se encuentran además todas las obras premiadas que participaron en dicha convocatoria, desde relatos escritos, hasta narrativas gráficas e ilustraciones. Dicho libro se hospeda en el portal panacomic.com, presto para su descarga libre.

SOBRE EL ARTICULO:

Publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y Cómics el 27 de enero de 2024.

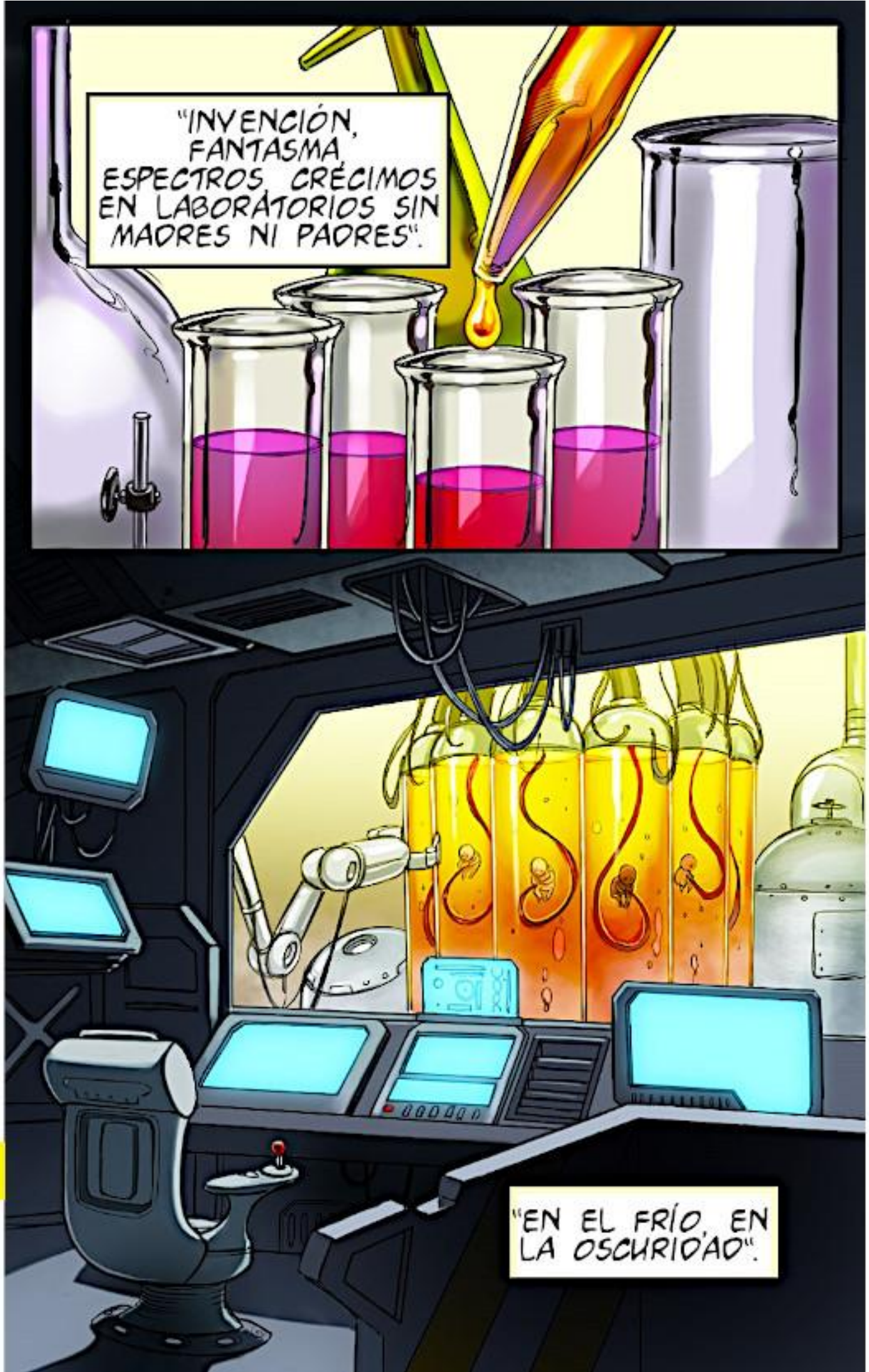
CÓMIC DE AUTOR: CHINO DT.

Yo, Nemo (2023), de David Tineo -Chino DT. Cómic publicado originalmente en el texto Protocolo Steampunk, de Alianza Francesa Caracas y el grupo PANA.

Chino DT

Cómic de autor:
Yo, Nemo

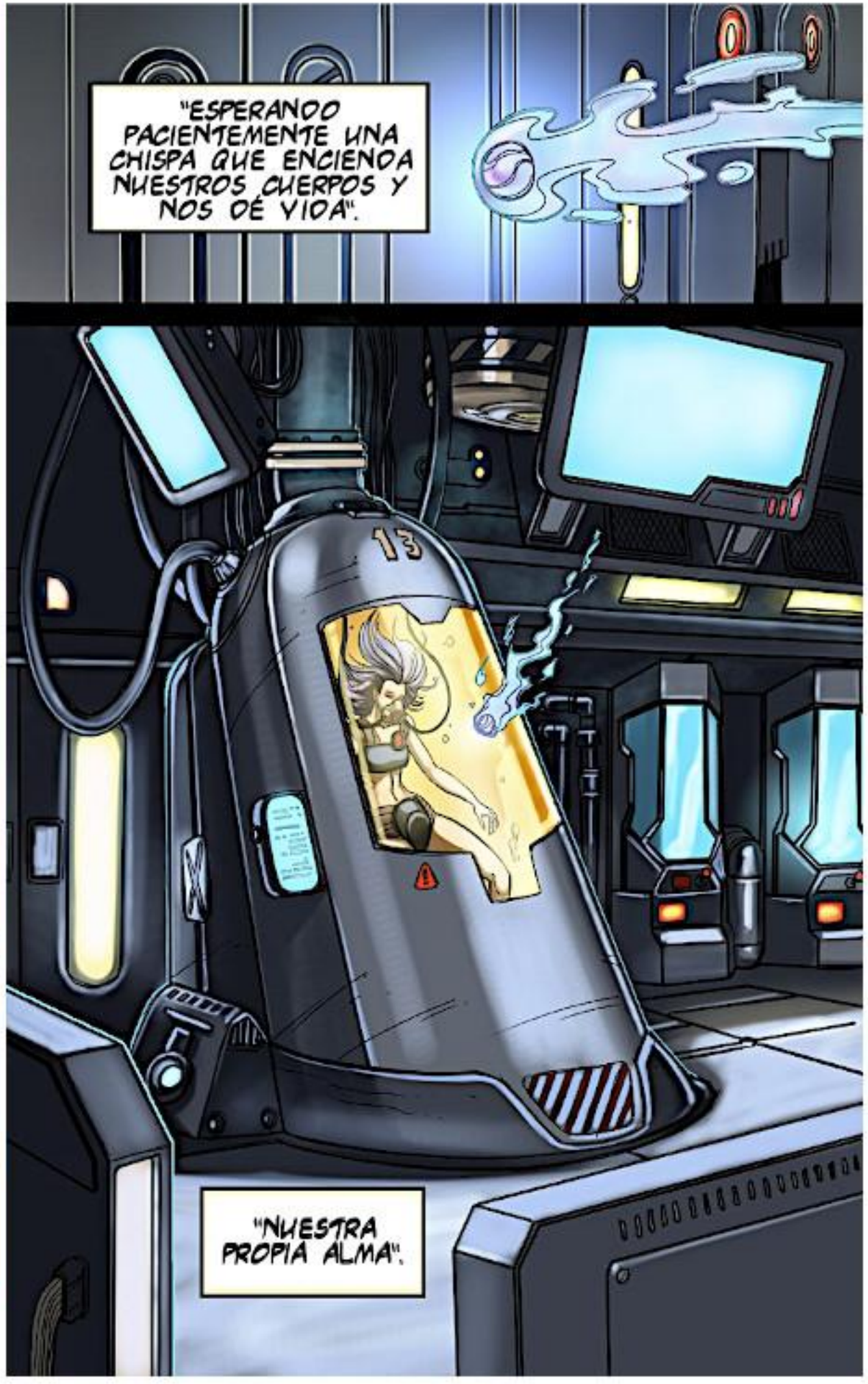
CÓMIC DE AUTOR: GLENFX



Eidolon (2018), de Glen Fernandez -**GlenFX**.
Episodio número 1 **Nacimiento.**

Cómic de autor:
Eidolons

GlenFX



"ESTAMOS DESTINADOS A SER HÉROES".

"CAZAR Y DETENER A QUIENES DESEAN HACER DAÑO A OTROS".

"NOS LLAMAN...".

EIDOLONS

CREADO POR
GLEN FERNANDEZ

Cómic de autor:
Eidolons

GlenFX

¡¡¡YAMOS, YAMOS, YAMOS!!!

¡¡¡BIEN!!! ¡¡¡BIEN!!!

SÓLO DAME OTRO MINUTO.

¡¡¡TÚ LO PEDISTE!!!

ESTÁ BIEN ¡ESTOY ARRIBA! ¡ESTOY ARRIBA!

SMELT

Cómic de autor:
Eidolons

GlenFX

ENCONTRAMOS A LOS CHICOS MALOS, LOS ENFRIAMOS CON NUESTROS PODERES Y ESO ES TODO.

¡¡¡PERO ESO ES ABURRIDO!!!

ME ENCANTA LA CAZA Y LA EMOCIÓN DE UNA BUENA LUCHA.

ESPECIALMENTE CUANDO LOS GRANDES LLORAN UNA VEZ QUE LES APUNTAN CON UN ARMA A LA CARA.

"¡¡¡POR FAVOR, QUERIDO, DIOS, NO DISPARES BOO HOO!!!"

¡ERES FRIA!

ES DIVERTIDO

CARTA DEL AUTOR

DAM CÓMICS. COMIC PREMIER:

Una nueva línea de comics donde se presentaran nuevos personajes del universo Dam para su disfrute. En ella podrán conocer parte de la biografía del personaje y una mini historia donde lo verán actuar a plenitud. También entra en el plano de futuros proyectos para hacerle una serie regular o una mini temporada según sea aceptado por los seguidores. Algo importante que dejo ver en este volumen único es su relación con el universo Dam, por lo que les recomiendo seguir todas las publicaciones para entender muchos hechos que están por venir. Si te gusto este personaje dale «me gusta» a la pagina comenta y comparte. Tu opinión es muy importante y puedes llegar a concursar por premios sorpresa. Se despide atte. Dam! (Ocumare del Tuy. Caracas. Marzo de 2016)

TRAS DOS DÉCADAS DE CARRERA: LA REALIDAD EN EL ARTE DE LUCAS GARCÍA PARÍS.

Por Lope Marín Rivero.

El historietista nos adentra en un mundo donde hasta la más cruda verdad sale a la luz, con personajes y situaciones que nos sumergen en icónicas historias.

Lucas García París es escritor, ilustrador y diseñador gráfico nacido en Caracas. Nos cuenta que creció en un ambiente relacionado estrechamente con el medio artístico, el cual lo ha influenciado a lo largo de su carrera, recordando con alegría su primer acercamiento al cómic y la literatura.

Comenzó su carrera como escritor en 1999 con la novela Rocanrol, donde nos presentaba el máximo esplendor y la oscuridad de los años 90, mostrando desde sus inicios un estilo que sería característico en sus obras. Cabe destacar que Rocanrol se consagró con el Premio Internacional de Novela Francisco Herrera Luque, el mismo año en que vio la luz.

Teniendo dos décadas de trayectoria artística, Lucas reflexiona sobre los cambios que ha presenciado dentro del mundo creativo, comentando que: "Se han dado cambios con una carga profunda. El internet se convirtió en el gran medio de difusión artística, antes un escritor debía de pasar por muchos procesos para publicar su obra, siento que ese ha sido el cambio más fuerte".

MENOS NOVELAS, MÁS CÓMICS

Poseyendo gran talento como escritor, ilustrador y diseñador, equilibrar estos tres campos es un reto interesante de afrontar para cualquier artista. Ante esto, García París declaró que "ahora lo que menos hago es escribir novelas. El tema del cómic fue lo que terminó teniendo más relevancia en mi vida, creativamente es lo que más está funcionando".

Antes de ilustrar sus propias historias, el artista venezolano tomó el reto de ser el ilustrador de Cuentos a Patadas, de José Urriola. García nos comenta que lo escogieron gracias a su sensibilidad hacia el cómic, "disponía de total libertad creativa a la hora de ilustrar el texto de Urriola. Fue una experiencia muy grata", agregó.

Superhéroe, el primer libro escrito e ilustrado por García París nos adentra en un capítulo de la vida del autor desde los ojos de Gabriel, un niño inmigrante que debe lidiar con los problemas para adaptarse a un nuevo país. Lucas nos confiesa que esta obra es de sus trabajos favoritos hasta el momento, debido a su conexión con la historia.

"Me di cuenta de que el tema narrativo no era un tema exclusivamente de escritura. (...) Me decían que tenía un estilo cinematográfico al escribir, y al

trabajar en Superhéroe noté que podía tratar el tema de un cómic y la escritura juntos. Combinar la prosa escrita y la ilustración es de mis cosas favoritas", añadió.

Otro de los retos en la carrera de Lucas fue escribir Payback, una antología de cuentos cortos, donde observamos personajes que viven concientes de sus perversiones. En este libro destaca el cuento Nocturno, ganador del Concurso de Cuentos Sacven. Al indagar qué motivó al autor a escribir esta obra, comentó:

"Empecé a leer mucho Hemingway, me atrapó la idea de poder contar una historia de manera sintética. Así que comencé a escribir cuentos con un estilo corto y con mucho ritmo, añadiendo elementos que fueron inspirados por los espacios y lugares donde vivía".

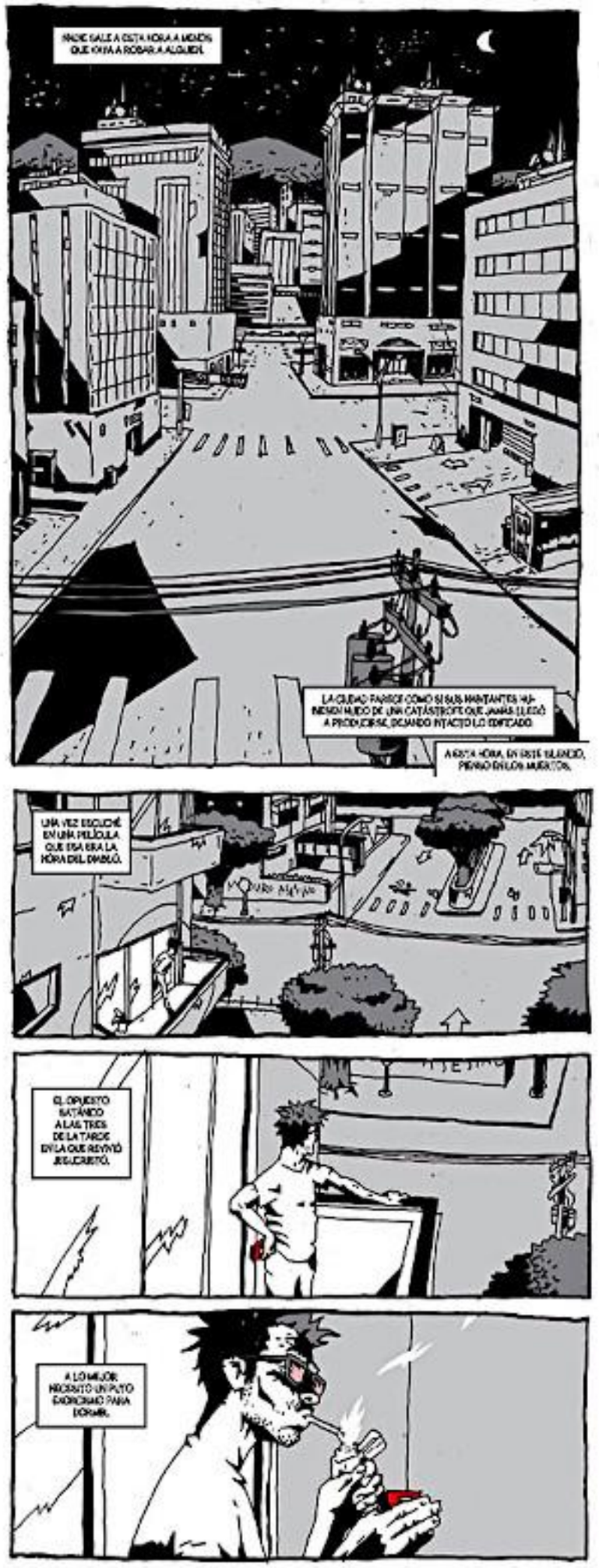
"Al escribir una antología como Payback usualmente se escriben cuentos hasta tener un libro, luego ocurre un proceso de lectura para determinar qué orden ocupará cada uno de los cuentos. Siempre tomo en cuenta que el grupo de obras deben tener una articulación en conjunto, con coordenadas que los coloquen en el mismo grupo. (...) El reto es encontrar esa articulación y jugar con el orden. Por esto es muy importante la figura del editor a la hora de estructurar la obra final". Expresó García París.

CON ESTILO PARTICULAR.

Como hemos mencionado, Lucas presenta un estilo característico en cada una de sus obras, nos muestra elementos de la vida real con los que los lectores se identifican, al mismo tiempo que plasma la violencia y la crudeza de la realidad humana. El talento para escribir e ilustrar del venezolano logra que nos sumerjamos dentro de la historia y nos embriaguemos en el mundo creado por él.

Acerca del proceso creativo que lo ha llevado a producir múltiples obras icónicas. Lucas expresa que: "inicio con una idea semilla. Un concepto que se plasma en mi mente sobre cómo será la trama que quiero escribir, me da el empujón necesario para explorar mis ideas. (...) Me llama mucho la atención empezar con una idea no tan clara y desarrollarla".

"Al ilustrar el proceso es distinto, porque partes de un producto ya existente. Tienes las mismas consideraciones creativas, pero con ciertas ventajas. Me pregunto ¿Cómo representar lo que estoy leyendo? Y ¿Qué representa en mí el texto? Siempre busco cómo transmitir lo que se plasma en el escrito". Agregó García



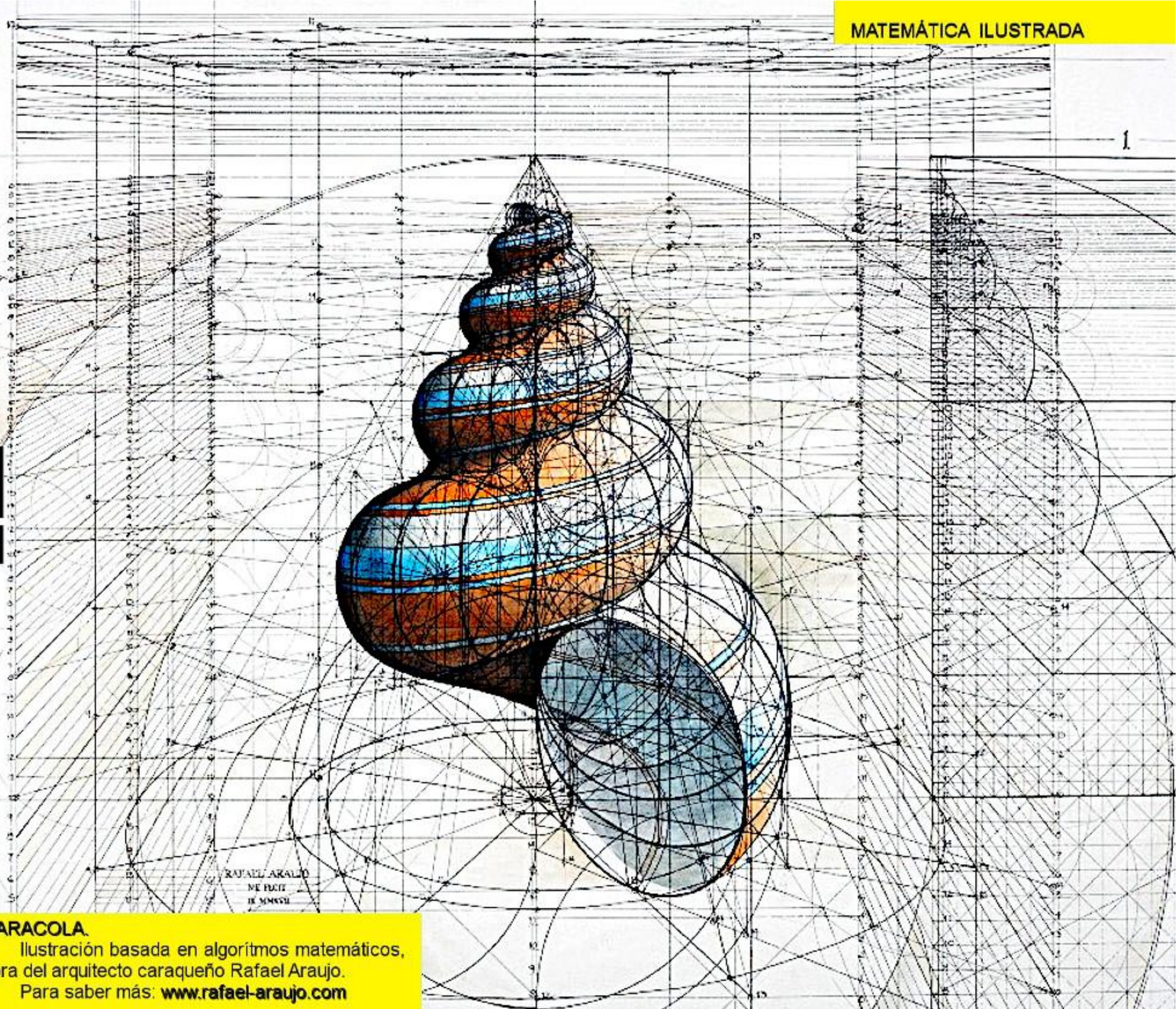
París.

Para finalizar, Lucas nos deja con un consejo que ha llevado consigo a lo largo de 24 años de carrera artística.

"Desarrolla una confianza sobre ti mismo y lo que haces, sobre lo que te interesa, sobre tus emociones y lo que deseas decir. Aprender a darse ese voto de confianza, darle valor a eso que estás sintiendo y a lo que estás escribiendo".

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo escrito por Lope Marín Rivero publicado originalmente en el portal web Simbold el 10 de octubre de 2023.



CARACOLA.

Ilustración basada en algorítmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.

Para saber más: **www.rafael-araujo.com**

ALADO y LOS BUCANEROS

GALORA ESTÁ BAJO EL YUGO DE UN MALVADO BRUJO QUE HA HECHO PRISIONEROS A ALADO, AL GUERRERO BÁRBARO Y A LOS PIRATAS. SIN EMBARGO EN LOS CALABOZOS SE OYE UN CAMBIO DEL PISO UNAS CADENAS QUE REVIENTAN, ES EL BÁRBARO QUE HACIENDO UN ESFUERZO TITÁNICO LOGRA SOLTARSE. LE QUITA LAS CADENAS A ALADO Y LUEGO LE PROPONE UN TRATO A LOS BUCANEROS - AYÚDENOS A LIBERAR A GALORA Y QUEDARÁN EN LIBERTAD... - DICE ALADO -

LOS BUCANEROS DAN SU PALABRA DE AYUDA, ENTONCES.... EL BÁRBARO HACE USO DE SU PORTENTOSA FUERZA

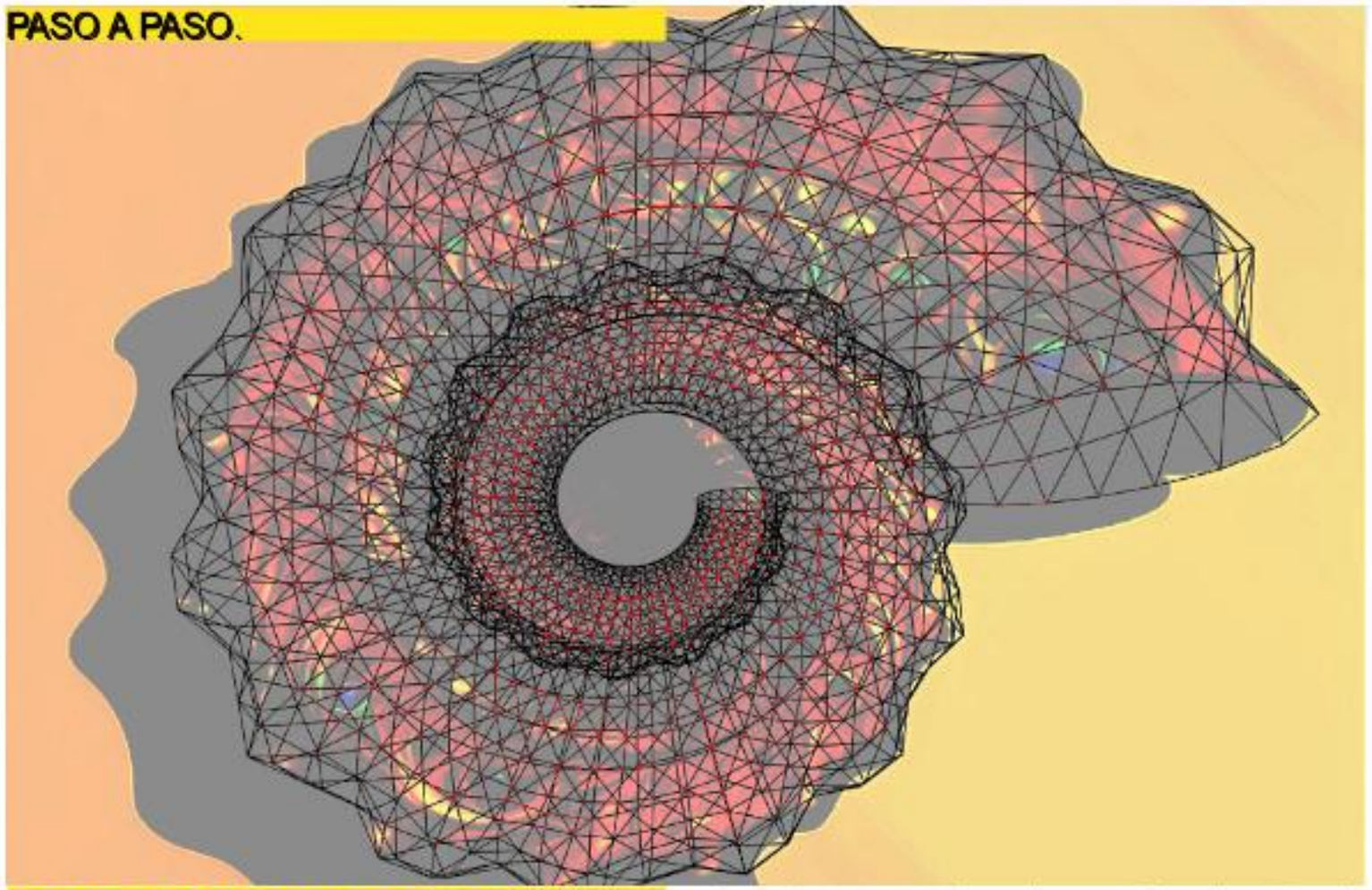
CON LOS PIRATAS EN LAS CALLES, EL PUEBLO DE GALORA VE SU HORA...

DE LIBERTAD Y SE LANZA A LA CALLE SOPRETIENDO, A LA GUARDIA REAL DEL BRUJO. ENTONCES EL EJÉRCITO SE UNE A LA REBELIÓN

Alado y los Buccaneros (1976), de Ángel Parra. Capítulo 6 de 8. Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Angel Parra

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1976)



MODELANDO CARACOLAS EN 3D.

Por Osman Acasio.

En este artículo describiré brevemente los pasos que seguí para crear la serie Caracolas en sueño de colores.

Inspirado en el arte del arquitecto caraqueño Rafael Araujo, decidí incursionar en la ilustración de hermosas conchas y caracolas marinas. Pero a diferencia del Señor Araujo, que las dibuja a mano, me propuse crearlas enteramente en 3D. La idea consistía en practicar el modelado 3D de caracolas marinas. En lugar de modelar desde cero las caracolas en cuestión, preferí utilizar un viejo modelador de caracoles con el que experimenté por alla por 2014, una herramienta diseñada para funcionar en el software Blender. En lo personal, no encuentro explicación para ello, pero desde siempre he sentido una gran atracción por las caracolas, las formas y diseños que adoptan estas fascinantes criaturas de la naturaleza. Héme aquí entonces que me vea inspirado en crear un serie de imagenes teniendo como protagonistas centrales las conchas marinas.

IDEA CONCEPTUAL.

Antes que nada, es de suponer que los artistas crean primero un boceto preliminar donde plasma de forma somera y desprolija la ídea que tiene en mente. La imagen final bocetada busca por lo general, comprobar el aspecto de la composición espacial. En este punto, no hay ninguna necesidad de preocuparse (de momento) por tonos y colores, sino que se trata más bien de garabatear un sencillo esquema de lo que debe ofrecer la imagen final. En mi caso particular, me decanto por una imagen única y central que se vea como flotando en el lienzo, tal como lo hace el maestro Araujo.

CREAR LAS CARACOLAS.

Como dije al principio, se podría crear la caracola totalmente a mano. No obstante, Blender, software de modelado 3D, dispone de una fantástica herramienta dedicada a la creación de conchas y caracolas. Se trata de Shell Factory.

Shell Factory es un programa modular (script) realizado por el programador francés Jean Michel Soler por allá por 2013. Supe de esta herramienta y jugué un buen rato con ella gracias a una revista española llamada 3D Todo 3D que la incluía en un CD. El programa se presenta en forma de archivo para blender extensión .blend.

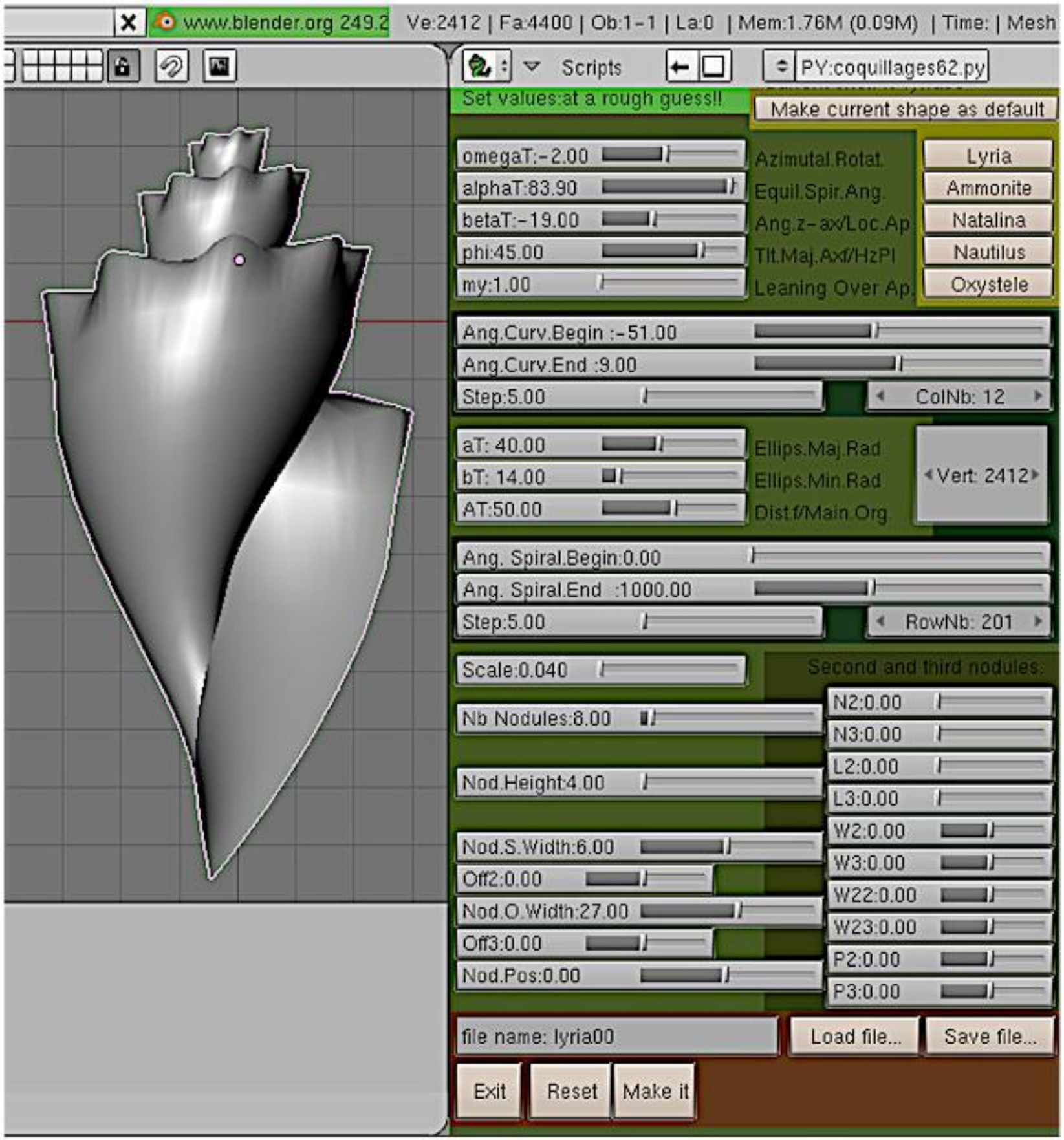
Para embarcarme de lleno en el proyecto, toca descargarse el Shell Factory de su sitio web (http://jmsoler.free.fr), que a pesar de los años, el sitio sigue aún activo. Una vez descargado el programa, el portal me informa que funciona con Blender en su versión 1.80a. Pruebo el programa Shell Factory (Coquillages, por su nombre en francés) en una vieja versión Blender 2.49b, el cual corre bastante bien. Empleo para mi proyecto gráfico esta versión de Blender. Versiones disponibles en su sitio web www.blender.org.

CORRIENDO EL PROGRAMA SHELL FACTORY:

Como mencioné, Shell Factory se presenta como archivo para Blender extensión .blend que contiene un Scrip Phyton que hace mostrar una ventana de interface con variados parámetros para modificar y generar el modelo 3D de la caracola deseada. Para acceder a dicha interfaz, tan solo basta con abrir el archivo "coquillagesb62.blend" mediante Blender, utilizando el típico comando File/Open.

El archivo me muestra el Scrip Phyton Coquillages en Blender/ Phyton. Para ejecutar el scrip, basta con situar el puntero del ratón en la ventana del scrip (aquella en la que se visualiza el texto del programa) y se pulsa la combinación de tecla Alt+P. Se abrirá entonces la interfaz de Shell Factory, desplegando los parametros.

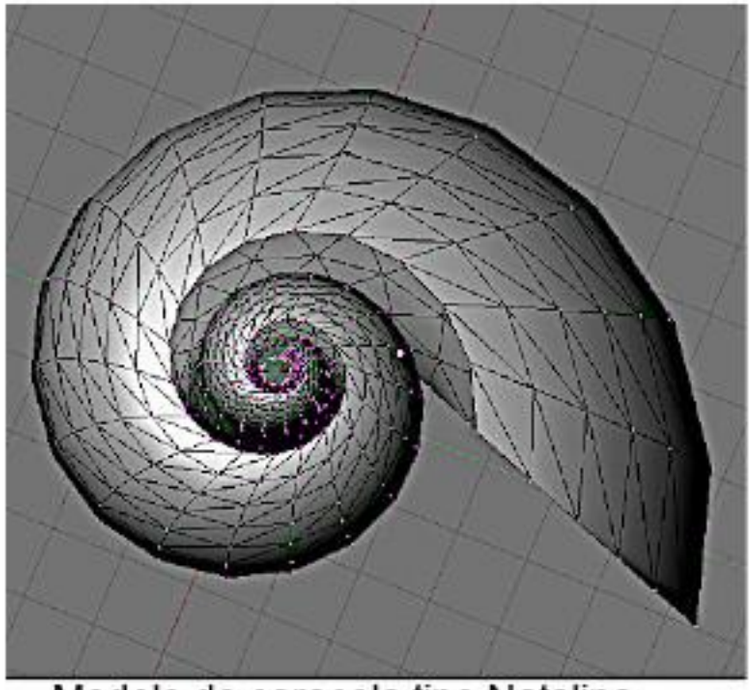
Jugando con ellos, podemos crear y modificar la caracola en desarrollo a nuestro gusto. Toca experimentar con los parámetros y ver que efecto produce cada modificación pulsando el botón Make it. Tambien se puede cambiar de categoría de concha utilizando la lista de caracolas que trae el programa por defecto (Lyria, ammonite, Natalina, entre otros). Estando conforme con el modelo de caracola obtenido, procedo al texturado del mismo, la incorporación de luces a escena, el revelado de la imagen y el tratamiento de dicha imagen en algún programa de retoque digital de imagenes.



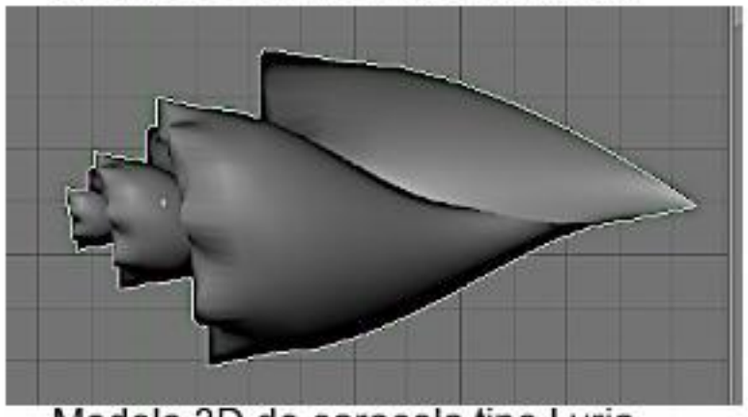
ILUSTRANDO CARACOLAS.

Las imagenes de las caracolas reveladas en Blender son tratadas en Gimp, Sketchbook y Krita, filtrandolas, repintandolas y agregando texturas e incluso retocandolas utilizando Inteligencia Artificial, para obtener obras que cumplan con el título del proyecto: "Caracolas en sueños de colores". Otra alternativa bastante interesante es exportar el modelo de caracola 3D a un software de esculpido digital como Scultris por ejemplo, y modificar la caracola agregandole protuberancias y cuernos para darle más volumen.

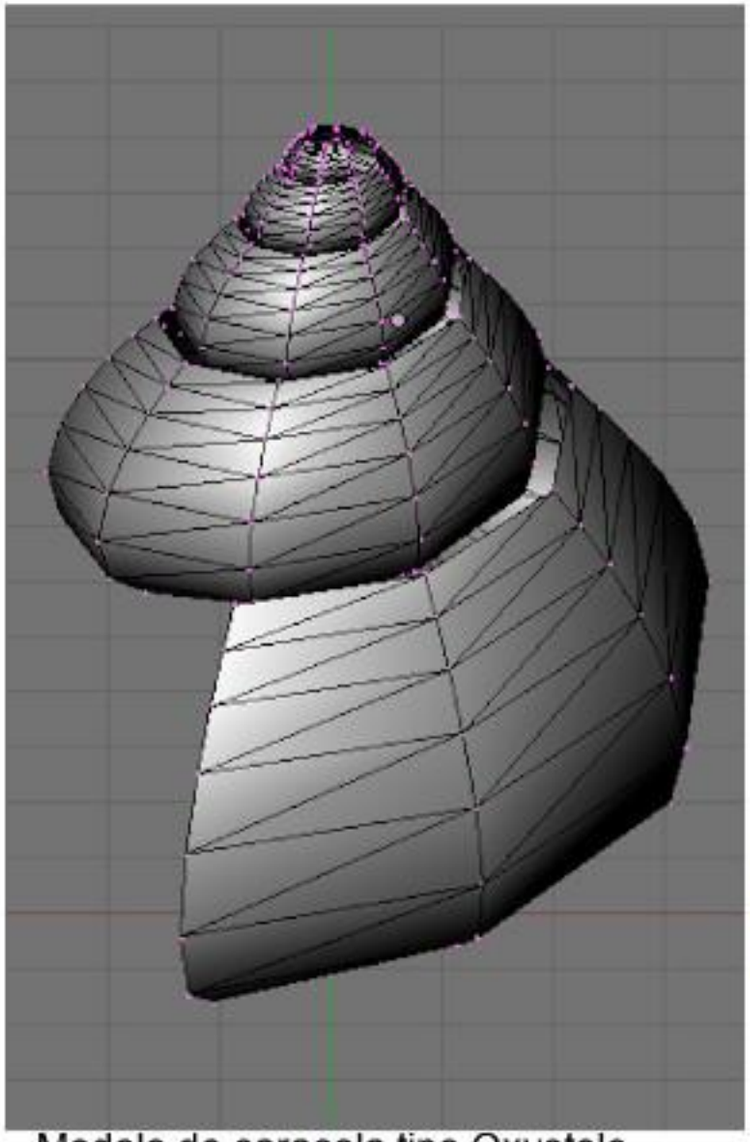
La idea del proyecto gráfico es generar una serie de imagenes de coloridas caracolas. Imagenes que formarán parte a futuro, de la galeria de arte a presentarse en la presente revista Hallaco, en su sección Matematica ilustrada. Así como se presta para impulsar más alla el proyecto, pintando cuadros con acuarela para presentarlo en exposiciones de galerias de arte en salas de la localidad.



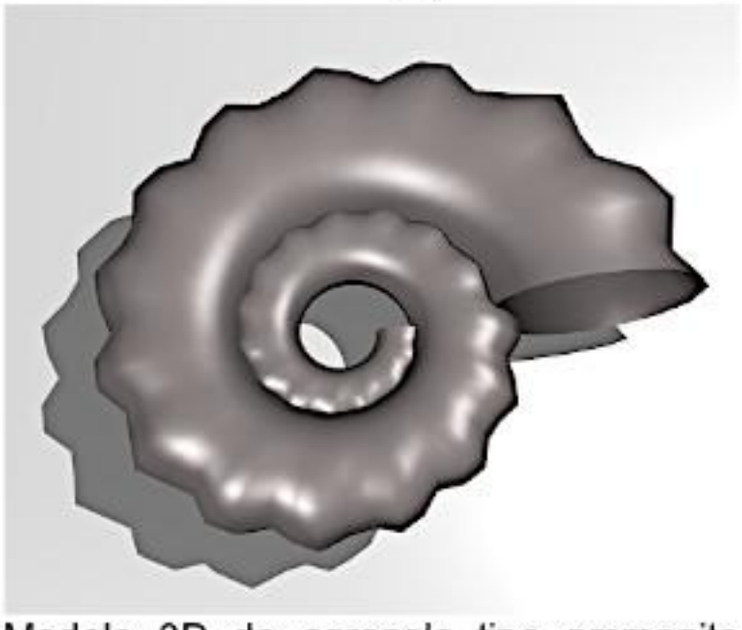
Modelo de caracola tipo Natalina.



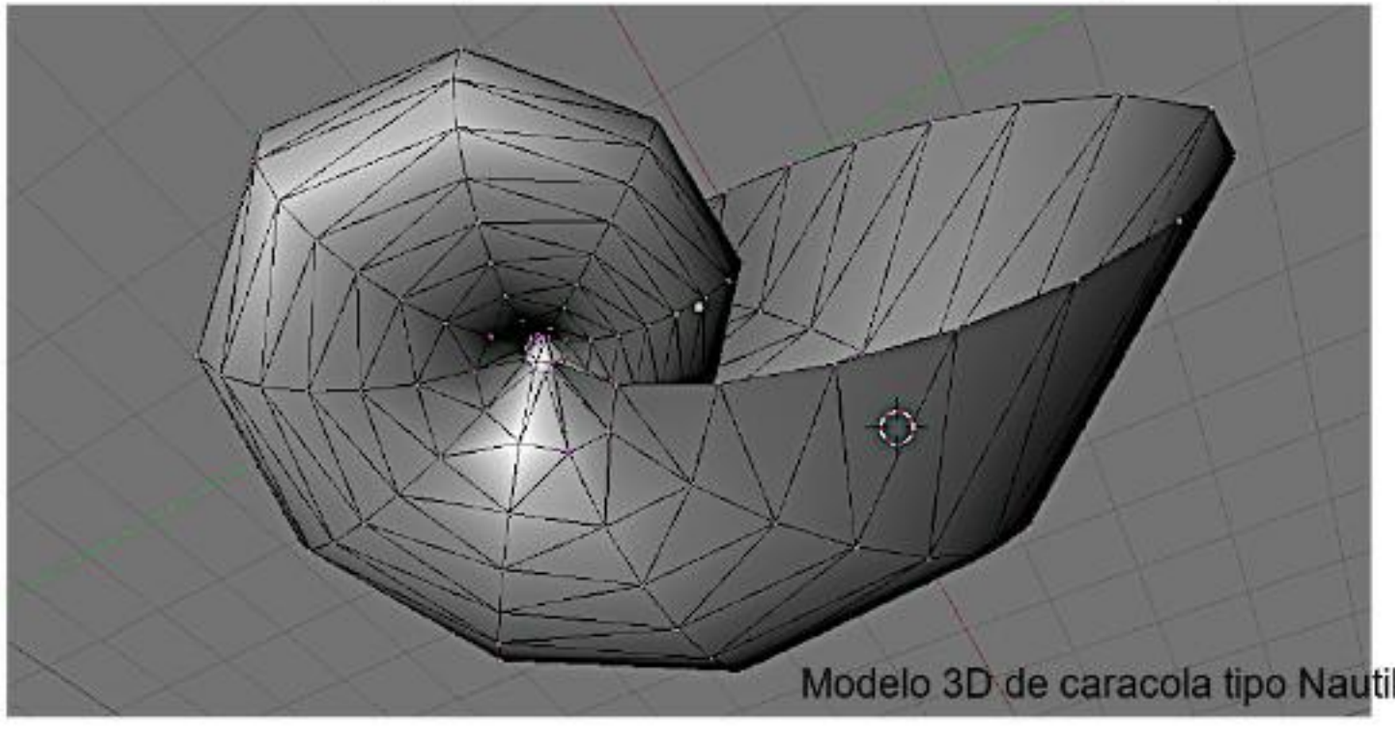
Modelo 3D de caracola tipo Lyria.



Modelo de caracola tipo Oxystele.



Modelo 3D de caracola tipo ammonite creada con Shell Factory.



Modelo 3D de caracola tipo Nautilus.

AMMONITE

AVENTURA MUNDIAL EN COCODRILÓPOLIS: LO NUEVO DE MISS HELLOTHERE.

Por Orengiro

Fue en el siempre recordado SUPdeZUP donde esta peculiar pelirroja debutó con sus insólitas ocurrencias e inesperados gags durante 100 semanas consecutivas. El haber escogido a Miss Hellothere para asumir aquel compromiso editorial terminó desencadenando un maratónico proceso creativo donde el humor, cual indómita fierecilla, terminaba dando su zarpazo de manera súbita e impredecible. Hoy (articulo publicado en 2018), a casi diez años de aquello decidí nuevamente retomar aquel modo «aventura de autor« en el cual, por la premura de producir rápido, sólo estableces unas pautas generales y te lanzas a escribir y a dibujar sobre la marcha, en mi caso, otra vez con la impredecible Miss Hellothere que en esta oportunidad viaja riesgosamente con sus excéntricos padres al país de los faraones. De esto va «Aventura Mundial en Cocodrilópolis«, un mini comic seriado en el que ya llevo 18 meses inmerso, tal cual un personaje más, bregando con su mochila argumental, atando cabos técnicos-literarios y eludiendo al mismo tiempo los laberintos de la Gran Pirámide y los ataques del Dios Sobek. Experimentar ese «modo aventurero» en la realización de este cómic me ha resultado emocionante ya que se vive la experiencia de ser autor y espectador casi en tiempo real: estás a menudo a la expectativa sorteando riesgos y siendo abordado por súbitas soluciones en nada desdeñables. Pero, claro está que al igual que planear anticipadamente una expedición, también hay que equiparse de ciertas provisiones para no terminar, en pleno camino, hundido en las arenas del implacable Sahara o vaya a saber uno dónde.

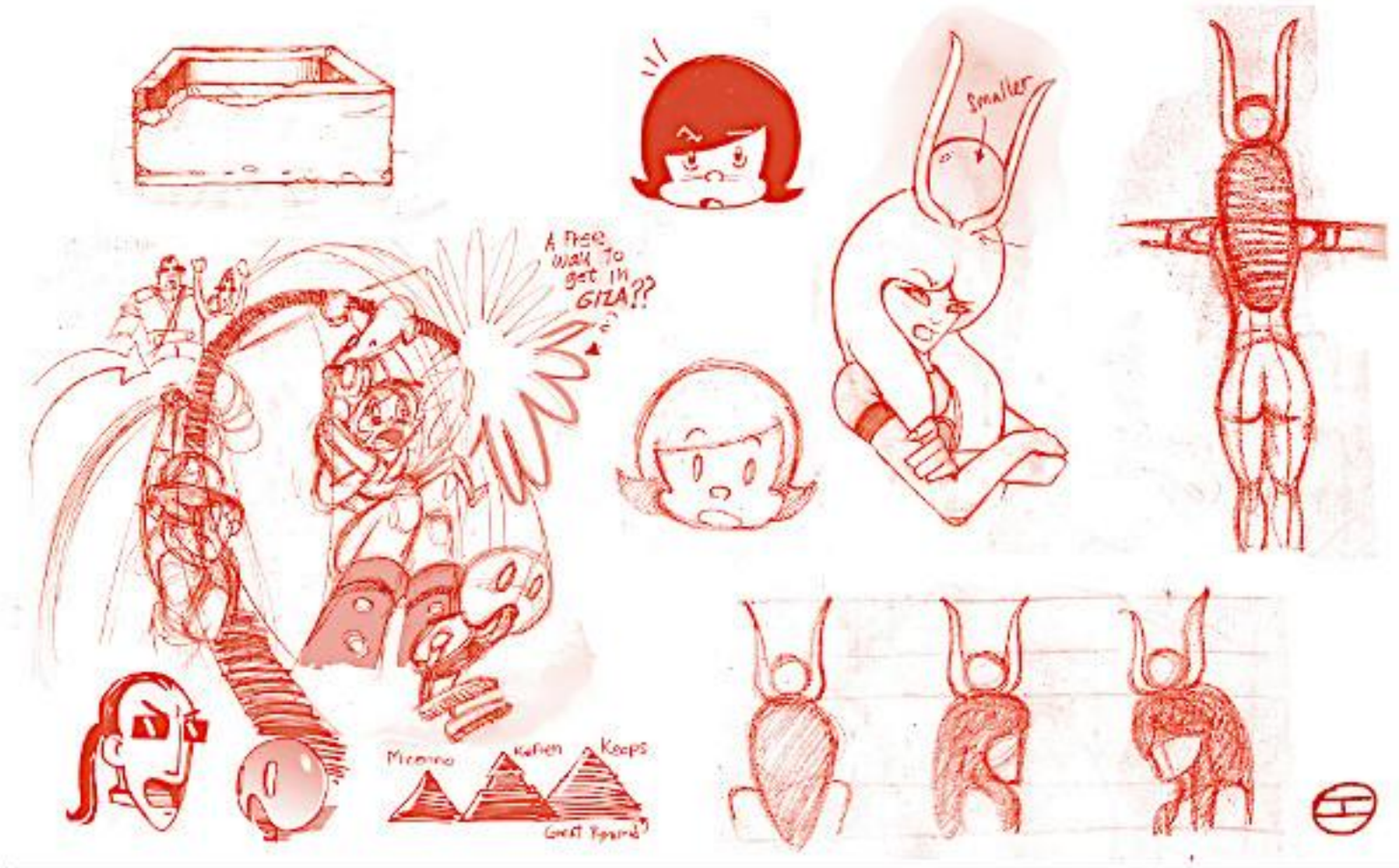
Dicho esto, lo primero que sugiero antes de emprender semejante viaje es entender el concepto de aventura de autor como una adaptación de lo que se conoce en el campo del diseño publicitario como mapa de experiencia del cliente o jornada de usuario. Esto es, en resumen, un proceso donde se busca anticipar las posibles reacciones de un usuario al interactuar con un producto a través de varios escenarios condicionantes. Cuando comencé a plantearme la idea de este cómic, consideré esta noción para ser adaptada a los personajes y contextos que a continuación seleccionaría con el propósito de visualizar la historia.

Teniendo ya nuestro «mapa», el inmediato ítem a empacar es la definición de un marco general amarrado a un logline, el cual es un texto muy breve y conciso sobre el argumento. Al mismo tiempo, se hace necesaria la elección de un contexto que ya hayamos estudiado antes y por ende, estemos familiarizados. Mismo caso para los personajes principales: si éstos ya han tenido un background previo, nuestro margen de control será más amplio puesto que ya los conocemos,

pudiendo así anticipar sus respuestas reflejas ante la variedad de circunstancias a las que los expondremos.

Otro elemento a incluir viene siendo el empleo de los arquetipos y mitologías, recurso que por lo general no deja de ser usado en la mayoría de los casos. Al considerar un arquetipo o modelo mitológico (mitología egipcia en este caso) adaptado al contexto que estamos trabajando, esas sorpresas gratas con las que esperamos ser sorprendidos en plena faena productiva posiblemente tendrán lugar. En este punto, ya tenemos los cabos hechos al tiempo que vamos atándolos con nuestra «jornada de usuario argumental».

La Diosa egipcia Hathor, junto a otras deidades, también toma parte en esta peculiar historia.



Algunos bosquejos y diseños de personajes de «Aventura Mundial en Cocodrilópolis», las situaciones y personajes nuevos fueron elaborándose en plena marcha.

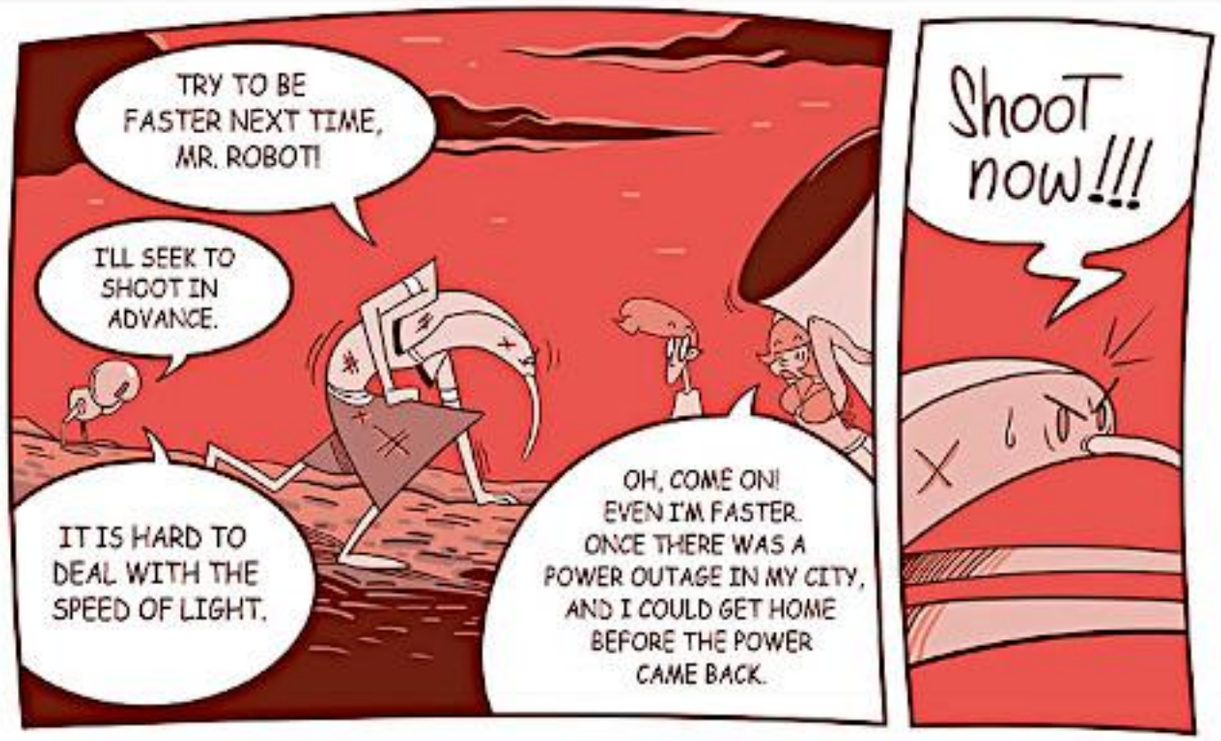
Todo este proceso está teniendo lugar en «Aventura Mundial en Cocodrilópolis» donde las sorpresas e inesperados gags tampoco se hacen esperar, de hecho, creo que el género «comedia freak» y la misma naturaleza de la protagonista en cuestión también favorecen un poco a este modelo de producción. Sin embargo, los cabos han venido atándose de la manera más espontánea posible generando soluciones singulares a los conflictos.

En conclusión, la metodología usada en «Aventura Mundial en Cocodrilópolis» surge de la repentina necesidad de producir material de forma incesante entre lapsos no muy largos. Aunque no se cuenta con un guión físico previo, se busca cubrir este neurálgico requisito seleccionando contextos y personajes ya trabajados en el pasado e insertándolos en escenarios y premisas condicionadas por un logline; todo ello bajo un constante ejercicio mental que a menudo no deja de cesar incluso estando lejos de la mesa de dibujo. Claro está que para asumir este tipo de maratón es recomendable haber tenido antes un «antecedente con la academia» en lo relativo a la noción de guión y manejo de los elementos de la estructura dramática, requisito que para estos efectos ya estaría verificado puesto que la metodología sugiere el uso de personajes ya creados. Chequeado esto último y estando ya preparados para el lance, sólo restaría decir: «¡Felíz excursión!», o mejor dicho: «¡Felíz incursión!».

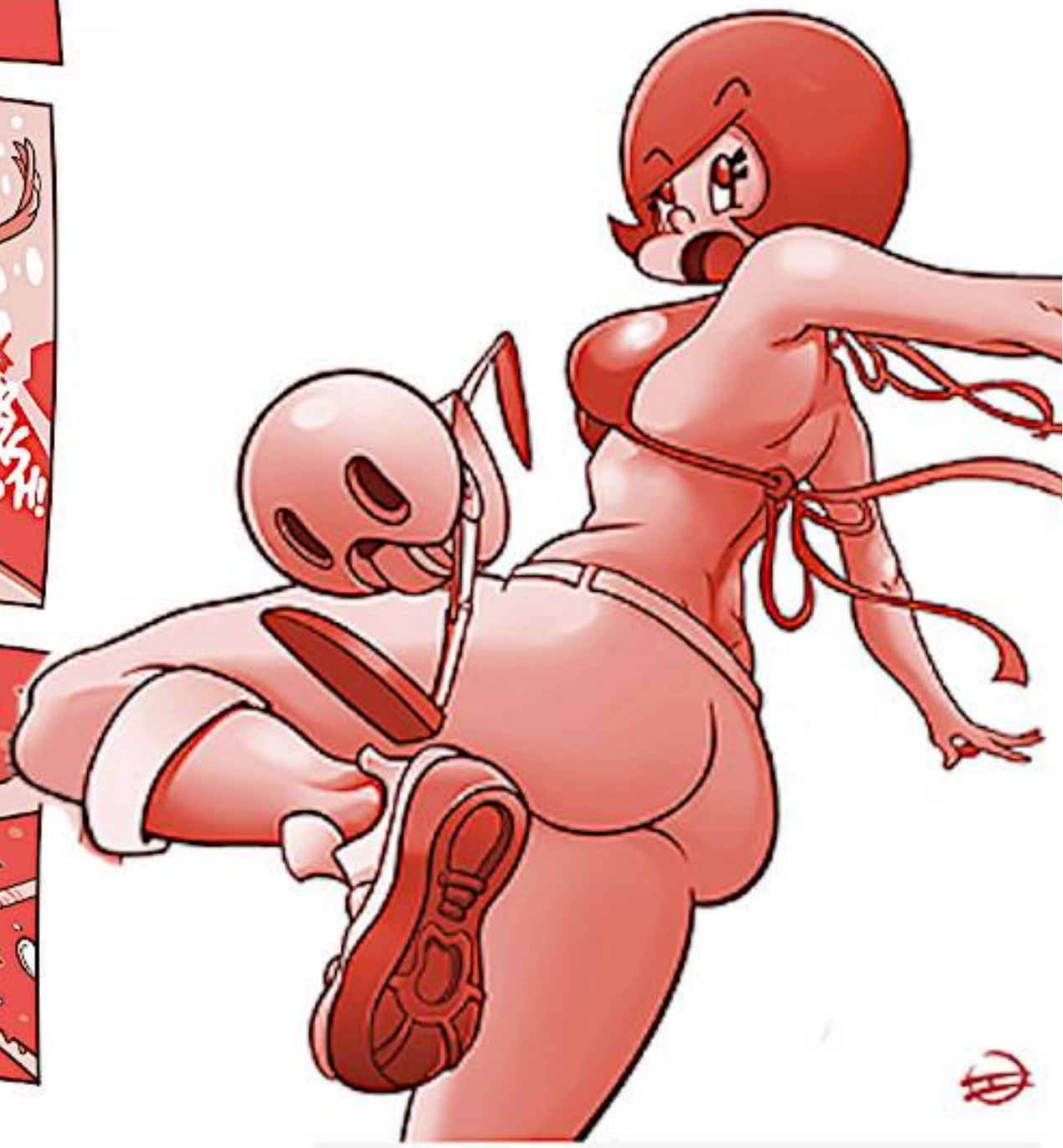
www.facebook.com/orangerender
www.patreon.com/orangerender

Los capítulos de «Aventura Mundial en Cocodrilópolis« estan disponibles en inglés y se estrenan mes a mes en la plataforma de Patreon, viniendo acompañados con una surtida cantidad de material adicional que incluye diseños, historias complementarias, covers y otras sorpresas.

SOBRE EL ARTICULO: Publicado por Ivan Santiago bajo el seudonimo de Orengiro, originalmente en suplemento.wordpress.com el 14 de agosto de 2018.


TRY TO BE FASTER NEXT TIME, MR. ROBOT!
I'LL SEEK TO SHOOT IN ADVANCE.
IT IS HARD TO DEAL WITH THE SPEED OF LIGHT.
OH, COME ON! EVEN I'M FASTER. ONCE THERE WAS A POWER OUTAGE IN MY CITY, AND I COULD GET HOME BEFORE THE POWER CAME BACK.
Shoot now!!!

YES, SIR.
CHIS!
HERE COMES!
NOW!
KA-BOOM!
KA-BOOM!
G-GOOD! MAGNETIZE THE CHARGE AND LEAD IT TO THE GIRL!



"Las tumbas son pa'los muertos"

"Y de muerto no tengo nada"

TUMBAS(2015), de Jorge Torrens. Cómic publicado originalmente en la revista El David N°1, editada por Jose Nieto.

Técnicamente hablando, resulta extraño pensar que la abrupta entrada de la Inteligencia Artificial IA en el ámbito gráfico artístico sea un motivo de preocupación para los artistas gráficos. En el apartado cómic que nos ocupa, la IA resulta en toda una intimidante herramienta que asusta a más de uno y que pone a la defensiva a otros en campañas anti-IA. Para el diseñador gráfico, el artista ilustrador que emplea photoshop o ilustrator en sus trabajos, así como tabletas para dibujar, es propio de ellos estar en contra de esta novedosa tecnología. En cambio para el historietista, el asunto no incordia tanto. Al menos, así lo veo yo. El historietista en su afán de crear mundos y contar historias con su arte, empleará las herramientas que estén a su alcance para lograr sus objetivos. La IA como innovadora herramienta no debería estar fuera del flujo de trabajo de todo historietista. Sus dotes artísticos como yo lo veo no se verán mermadas con su uso. Estilizar las viñetas de un cómic, empleando IA supone, hoy, un verdadero ejercicio de estilo.

El uso de IA en el cómic y su descrédito me resulta tan familiar a aquellos artistas que desacreditan tu arte de cómic y tu lettering solo por emplear la fuente Cómic Sans MS. Una fuente que se considera obsoleta, desprolija, anticorporativo. La fuente no se diseñó precisamente para redactar una carta de invitación, ni para una presentación de PowerPoint , ni mucho menos para una carta menú de restaurant. En eso estoy claro. Los que despotrican de esta fuente son por lo general los diseñadores gráficos. Como su nombre lo indica, la fuente está diseñada para su uso en el cómic. Su diseño desprolijo busca efectivamente ese efecto orgánico que le imprime un puño humano al escribir. No confundamos al artista gráfico con el historietista. Sus puntos de vistas serán por tanto diferentes en apreciación y técnicas gráficas. Lo que para un artista gráfico la IA le puede resultar en una amenaza, para un historietista bien podría resultar en toda una oportunidad. El uso de IA lleva al creador de contenido de cómics a nuevos derroteros, entregando nuevas propuestas estilizadas y en sorprendentes tiempos de entrega.

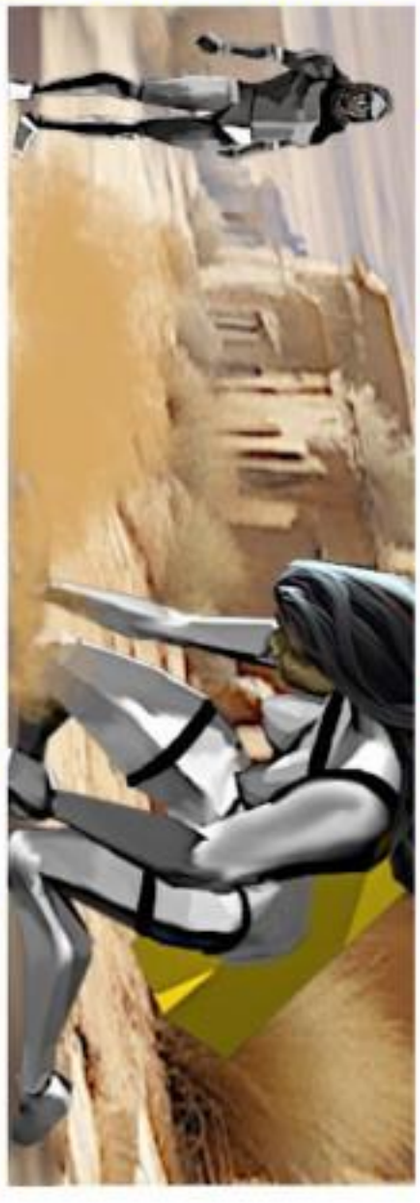
En una ocasión, recuerdo que me encontraba atareado escribiendo y dibujando una nueva entrega de mi cómic M. L. Steampunk: Cazadora de Monstruos. Y como siempre resulta en todos mis proyectos, siguiendo el mantra obligatorio de fijar fecha de culminación del cómic, y faltando poco para vencerse el plazo de entrega, resolví delegar el diseño de portada del cómic a cualquier colega interesado que quisiese colaborarme. Graso error. La convocatoria resultó desierta. Incluso un artista ofendido me escribió argumentando que su arte no se regala y que su trabajo no se hace por amor al arte. Y así, cuando reviso su cuenta de facebook, me encuentro con ilustraciones de Batman, Supermanes y demás monigotes del mundillo DC de su autoría. Tremendo mamarracho resultó el tipo. ¿Cuanto habrá cobrado de DC Cómic ese ilustrador por esos fantArts posteados? A todas estas, situaciones como el mencionado caso serán cosa del pasado. Y es que con el uso de IA, los historietistas lo tenemos más fácil para crear contenido de cómics, completamente estilizados y culminados en sorprendentes plazos de tiempo. Así que cuando veas a alguien despotricar del uso de IA, y te aconseje alejarte de dicha tecnología, averigua primero si lo dice un ilustrador gráfico o un historietista. "¿No es lo mismo?" - Dirán ustedes. Y la respuesta es no. No es lo mismo. El diseñador gráfico ocupa su tiempo a las artes gráficas, el diseño de vallas publicitarias, volantes, etc. En cambio el historietista hace historietas. Dedica su tiempo a crear contenido de cómics. Al menos así lo veo yo.

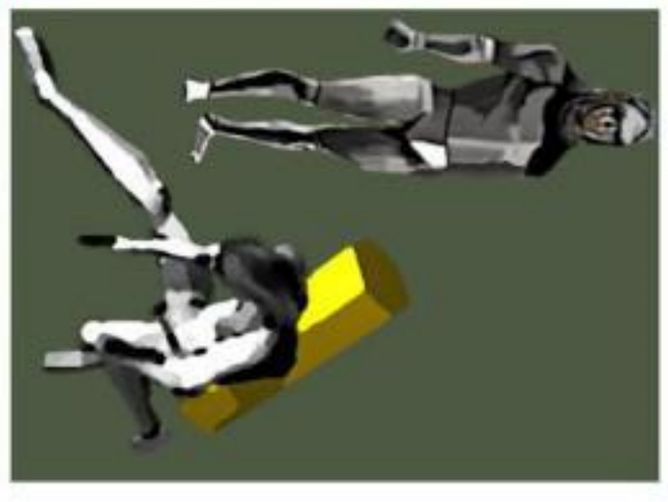
SOBRE EL ARTICULO:

Publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y comics, el 19 de diciembre de 2023.

Altanera. Enlace Funcional (2023), de Acasio.

Cómic de autor: Altanera Acasio

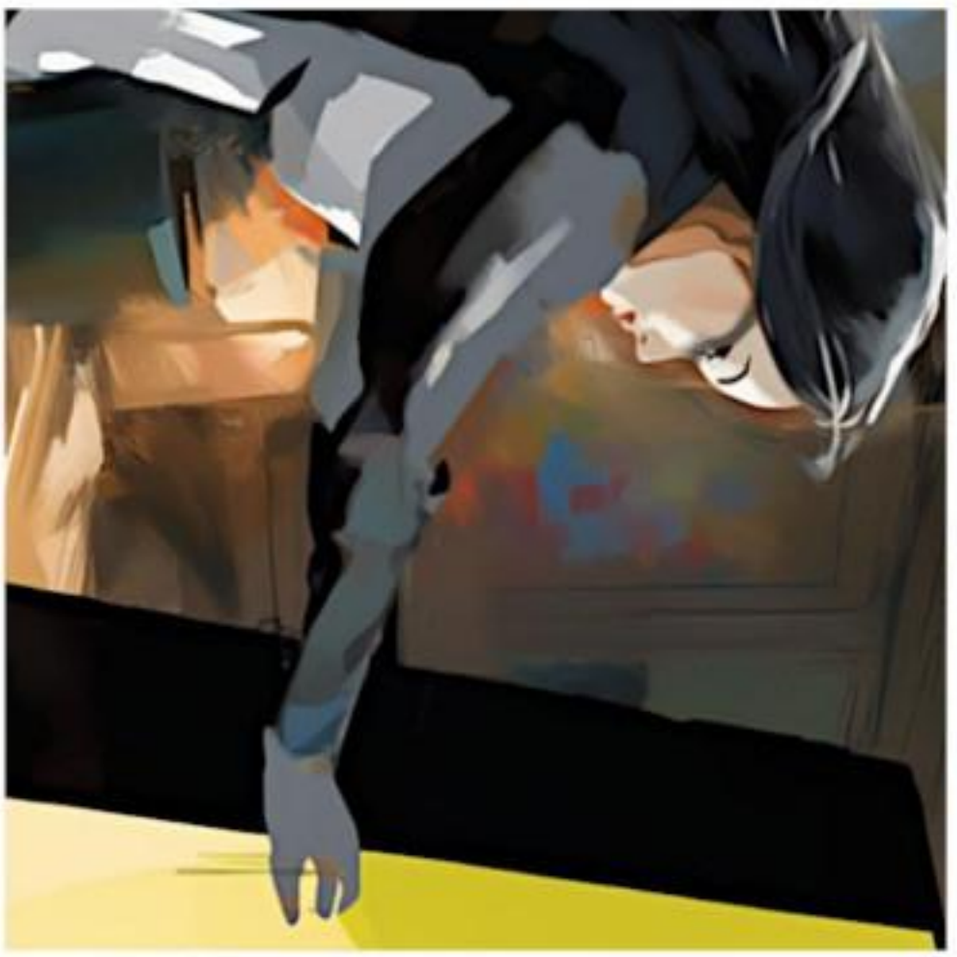




FOU!!

WAM

FWOOM
¡POSTEL



Cómic de autor: Altanera

COMPOSICIÓN PERFECTA.

COMPOSICIÓN PLÁSTICA TRIDIMENSIONAL.

Por Enrique Acasio.

¿Que es una composición tridimensional? Básicamente, son las obras artísticas trabajadas en volumen, en el espacio real. Es decir, presentan tres dimensiones; altura, anchura y profundidad. Para obtener una composición armónica de una pieza con volumen, la estructuración del objeto debe ser coherente desde todos sus puntos de vista de donde se contemple, del mismo modo debe poder entregar un buen impacto visual, y si está en la posibilidad del artista-creador, preferiblemente que presente una capacidad funcional o utilitaria con los usuarios del entorno. Para lograr un balance adecuado en la composición de una pieza artística con volumen; llamese estatua, figurilla, escultura, busto, art-toy, entre muchos otros, se deben estudiar con cierta insistencia los diferentes grupos de elementos descritas a continuación;

A) Elementos Visuales: Figura, tamaño, color y textura.

B) Elementos Conceptuales: Punto, línea, plano y volumen.

C) Elementos Constructivos: Vertice, filo y cara.

D) Elementos de Relación: Posición, dirección, espacio y gravedad.

Es de entender que esta forma de arte se desarrolla en el espacio, por lo tanto, ellas exigen como en el caso de la escultura, la arquitectura y los "objetos artísticos" como en nuestro caso estudio, el desplazamiento del observador, lo cual para ello involucra a su vez el factor tiempo. De ahí que se incorpore el concepto espacio-tiempo en la apreciación integral de las artes visuales con volumen.

Una representación del objeto debe comprender infinitas perspectivas, que corresponderan a los distintos puntos de vistas producto del desplazamiento del observador alrededor de la pieza. Ahora bien, cabe acotar que este desplazamiento sucesivo del ángulo visual en el tiempo fue bautizado como: "Cuarta dimensión". Línea de investigación perfectamente desarrollada por artistas del cubismo, respondiendo de modo exhaustivo a las cuestiones de las dimensiones en los objetos tangibles y el tiempo. Llevando con ello a la conclusión de que el espacio y el tiempo están íntimamente fusionados, y lo que afecta a uno afecta también al otro.

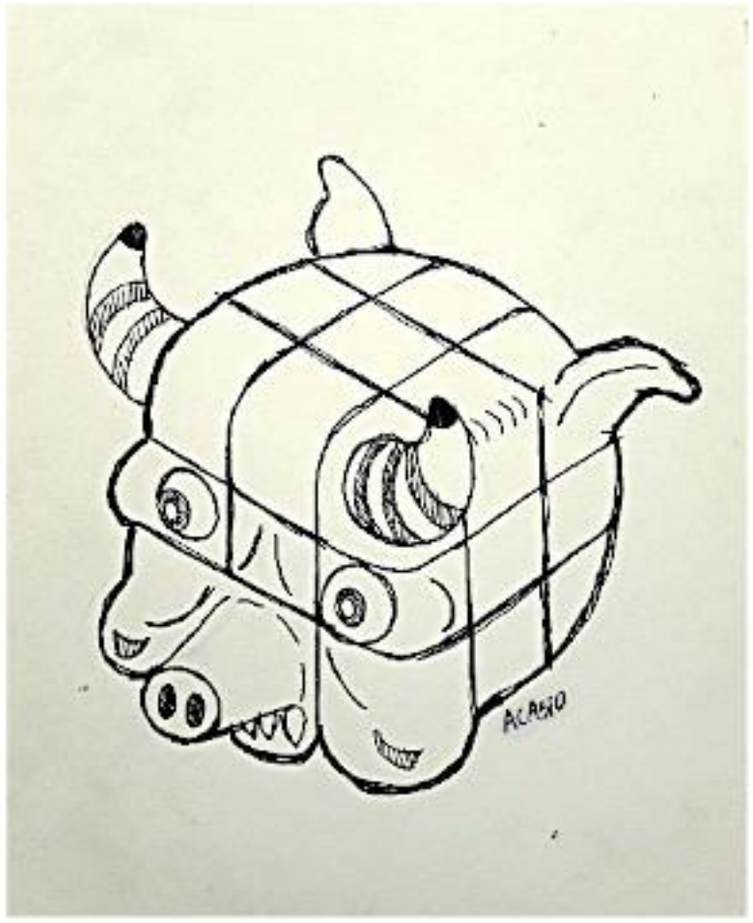
En el presente ensayo, luego de un pertinente compuesto introductorio para contextualizar el estudio, muestro los principios de la composición tridimensional en la elaboración de una escultura dinámica. Se trata de un prototipo de cubo de Rubik personalizado con elementos estilísticos de nuestra cultura originaria. Una pieza que contempla, integrado en un todo: Cabeza totémica, maquillaje facial y máscara ritual. Una pieza artística que emplea como medio constructivo un cubo de 3x3, modelando en sus caras dos rostros contrapuestos simbolizando la dualidad que encontramos en nuestra alfarería originaria; típicos ojos granos de café por un lado, mientras del otro ojos del tipo mamelones.

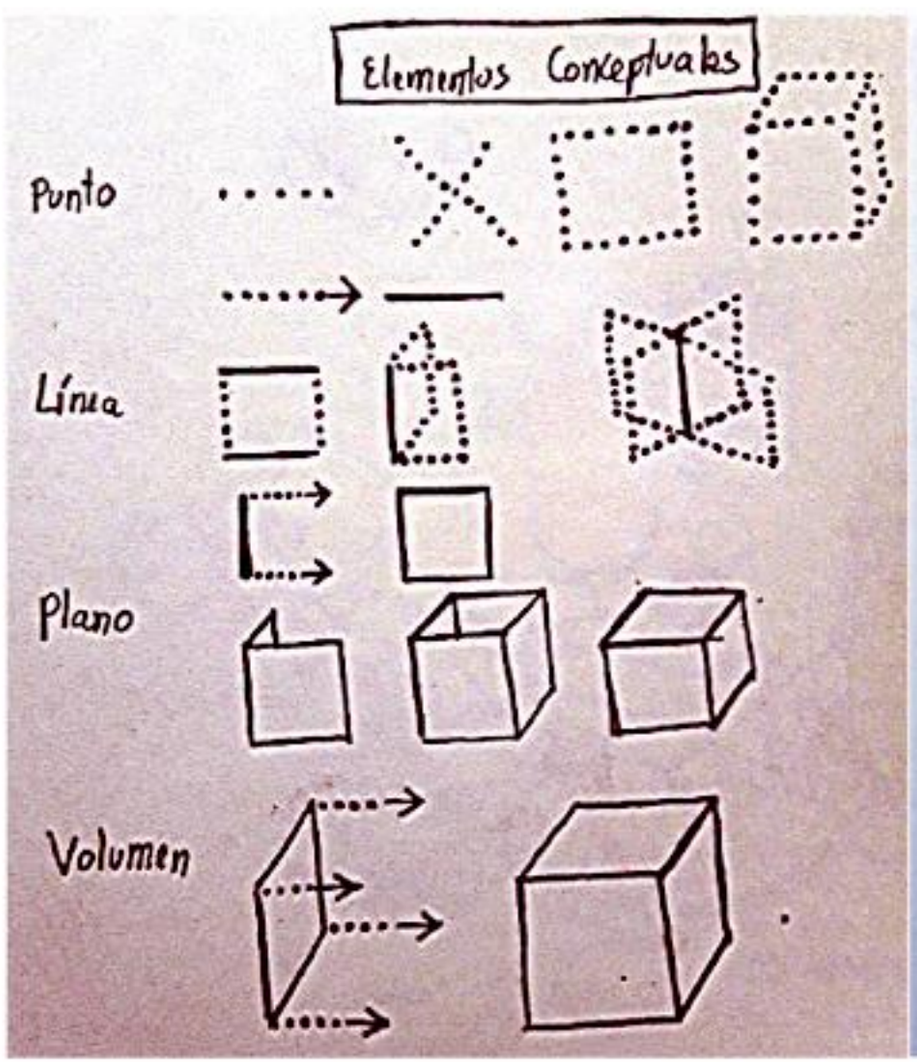
La pieza prototípica fue pensada para convertirse en una serie, con unas veinte piezas, incluyendo más elementos estilísticos de vasijas y esculturas indígenas, así como cabezas y mascaras de los diferentes Diablos Danzantes de Venezuela. De esta manera el objeto se proyecta como un arte seriado, con un número limitado de ejemplares, realizados en su totalidad por el artista plástico utilizando las más diversas técnicas de reproducción, siempre bajo el concepto de producción artesanal. Una tirada limitada, y cuyos ejemplares estarían firmados y numerados por el artista. (Mi persona)

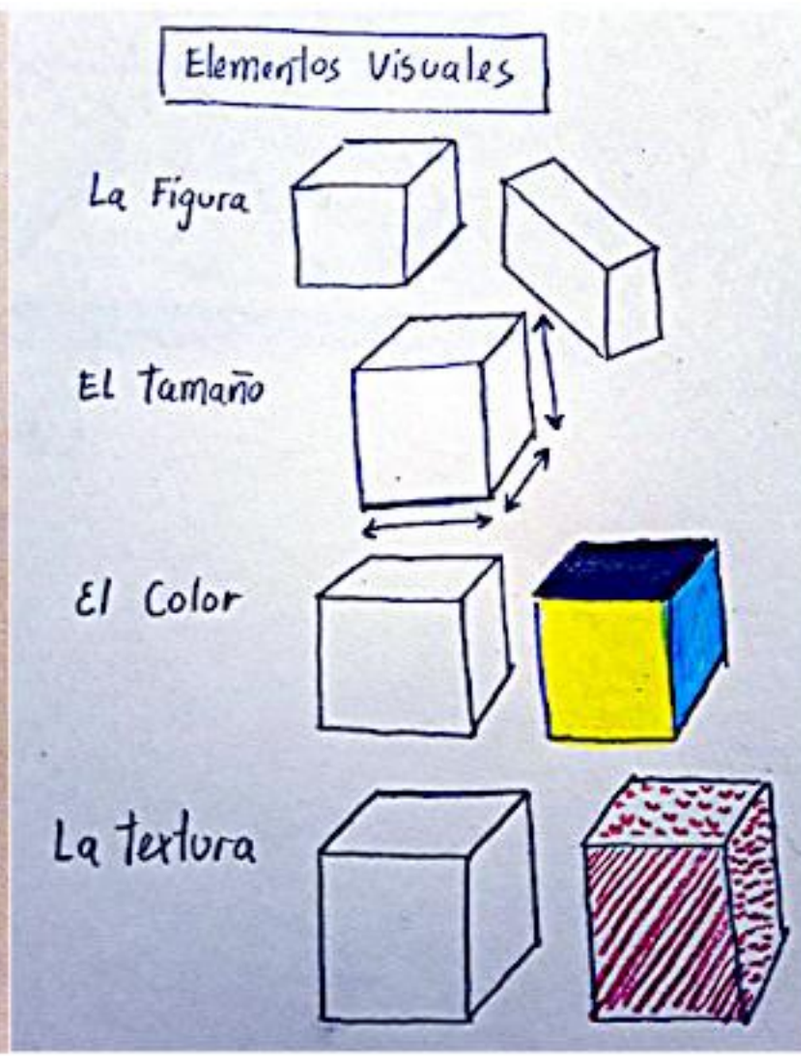
El cubo de Rubik como forma geométrica prismática (caja de lados iguales), permitió trabajar los elementos constructivos de sus vértices, filos y caras, inclusive modificando su propia estructura y forma para adecuar a los conceptos de volumen y estética requeridos: como lo fue biselar algunos de sus vértices o mecanizar para

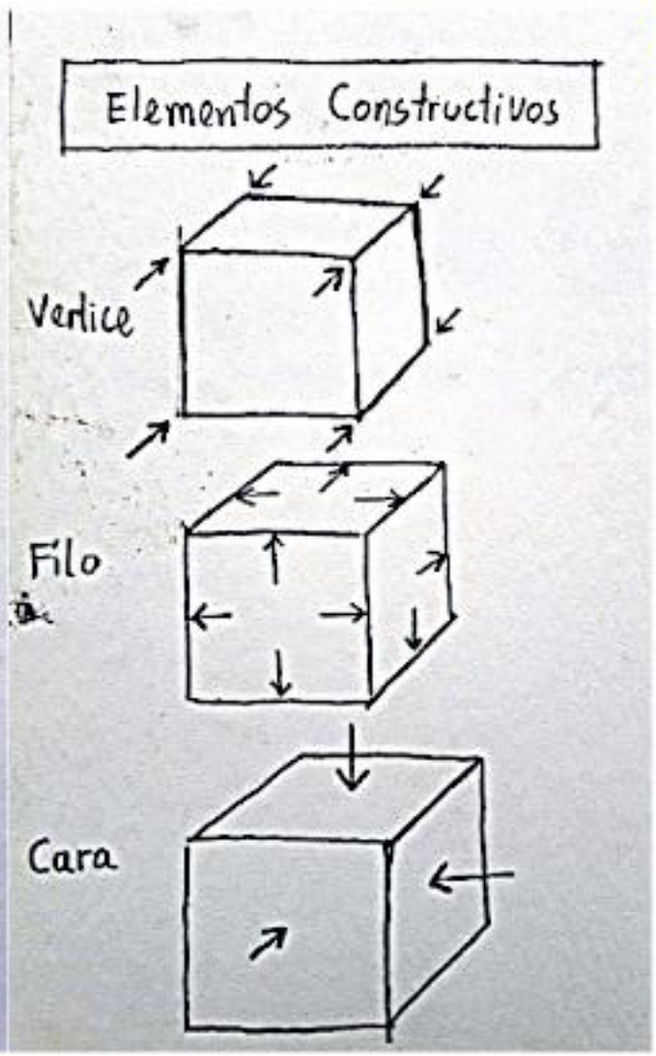
redondear sus filos, para finalmente modelar en completa libertad sus caras.

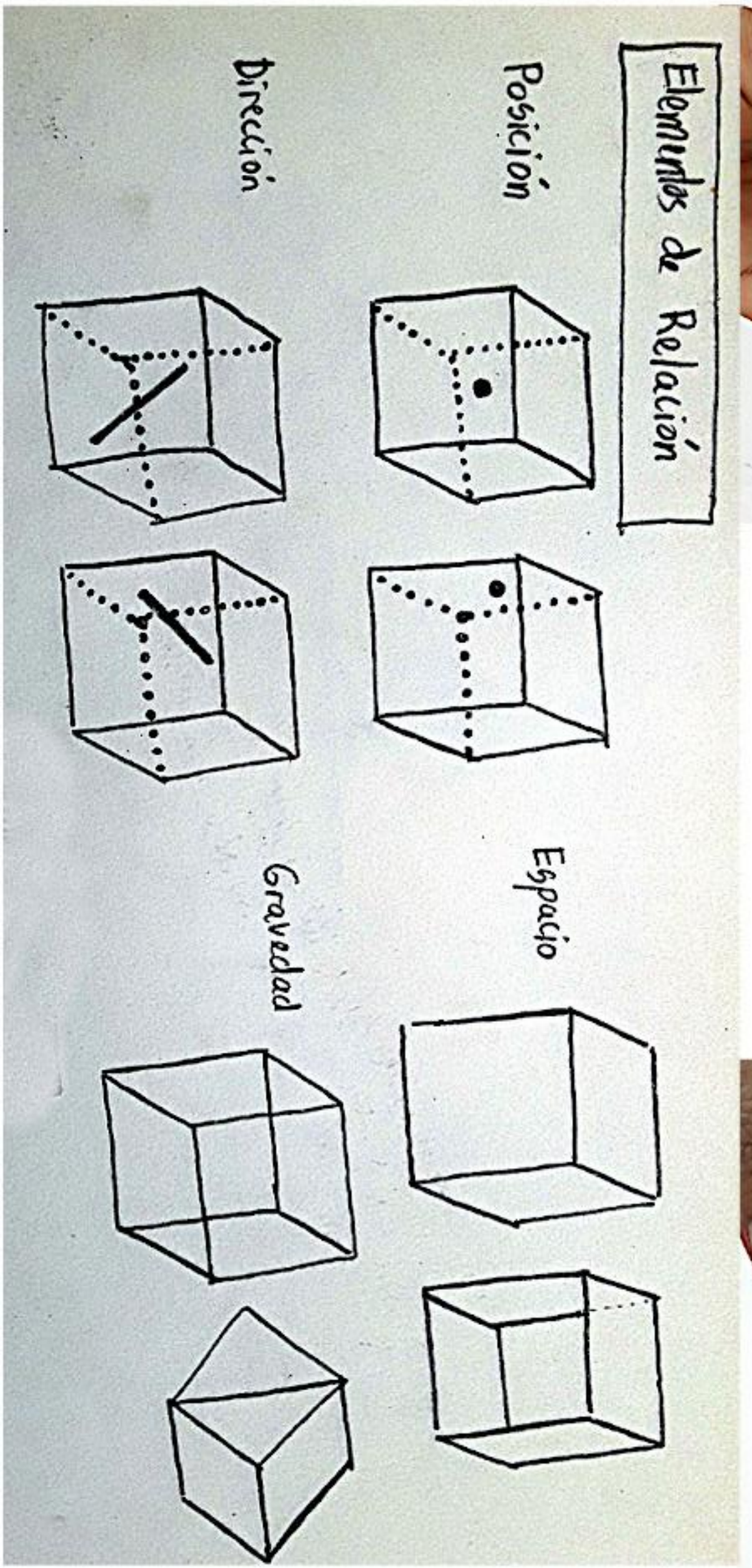
El arte es entonces convertido en un elemento totalmente funcional y estético, evocando el principio del Constructivismo ruso. Un puzle 3D que permite mediante sus más de 43.252.003.274.489.856.000 combinaciones; divertirse, aprender y valorar lo nuestro. Y no hay que negar que son muchas combinaciones para crear múltiples formas diferentes de la escultura dinámica presente en sus manos, como un medio verdaderamente tangible.

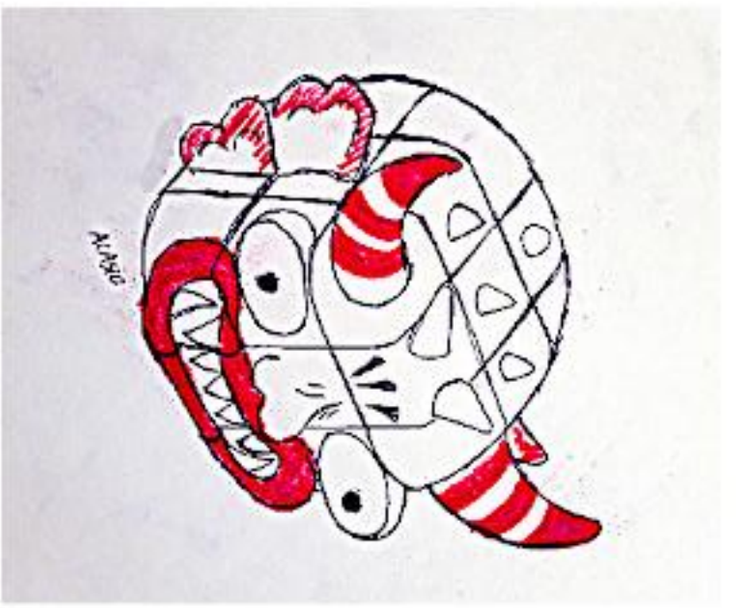









Elementos de Relación
Posición
Dirección
Espacio
Gravedad



CUENTO CORTO. APAGÓN.

Por Armando González.

Estábamos bajo tierra, las paredes de concreto parecían haber sudado por años en harapienta soledad. La escasa luz mostraba las formas pero no los colores. Todos estábamos muy agitados, había una bomba a punto de estallar. Calculando el tiempo y lo encerrado del lugar no quedaba esperanza de salir ileso. La idea de agonizar mutilado era insoportable, mucho más que la muerte misma, mejor desaparecer de súbito que languidecer miserablemente. Sin ser un héroe, movido simplemente por el terror al dolor me lancé a cubrir la bomba con mi cuerpo, por un instante me consolé vanidosamente pensando que quizá salvaría la vida de varios. Un breve silencio y comenzó el sonido de la explosión. Digo que comenzó porque duró una fracción de segundo. He escuchado varias explosiones en la vida y esta se cortó de tajo apenas comenzar. Me alivió pensar que había evitado el dolor, era un hecho que la bomba había explotado y que había muerto al momento, pero inmediatamente me asaltó una certeza escalofriante.

Freud cuenta que en sus pacientes la propia muerte es en esencia inimaginable. Cuando la describen lo hacen desde la perspectiva de los que quedan, no desde su propia desaparición. Descartes verificó su propia existencia cuando se dio cuenta de que no podía imaginar que no existía. Si yo estaba pensando en la bomba que –ineludiblemente– había acabado conmigo significaba que, de alguna manera yo seguía existiendo: esto me horrorizó. Solamente percibía una total oscuridad. No la persistencia psicodélica de los párpados cerrados, ni la fantasmagórica irrealidad de un apagón: una cerrada negrura sin matices me rodeaba. No tenía la más mínima sensación de cuerpo. El terror me susurró que esto sería la muerte, estar atrapado en el limbo de una conciencia aislada por toda la eternidad. La noción de una existencia reducida a mis propios pensamientos me pareció una monstruosidad indigerible. No era posible sofocar la angustia creciente, la desesperación se convirtió en calor, no sentía ni veía nada salvo un calor negro, abrazador, omnipresente, no sentía piel ni extremidades y aún así sentía cómo me quemaba, mi pavor no lograba concebir un infierno, quería correr pero no tenía piernas, quería golpear algo pero no tenía manos, quería gritar pero…

En el tercer piso sonó un grito en la madrugada. La habitación en penumbras se distorsionó con el paso de las luces de una patrulla por la avenida. No había vida en los faroles de la calle ni en las ventanas de los vecinos. Alfonso miró aliviado el ventilador inmóvil por el apagón, el calor era de pesadilla.

SOBRE EL CUENTO:

Cuento escrito por Armando González, publicado originalmente en el portal mentekupa.com el 15 de agosto de 2021.

ROBOTISMO: HUNG-BOT, EL NUEVO CHICO DE LA CUADRA.

Por Enrique Acasio.

La idea de la presente columna Robotismo, es el de fomentar los logros y alcances en cuanto a la robótica aplicada a las artes visuales, particularmente la pictórica. Como línea de investigación que se viene consolidando en la región, pretende dar a conocer en este espacio todo el proceso que abarca, desde el diseño y construcción de pequeñas unidades robóticas móviles o portables, sus diferentes ensayos y puestas a punto, el uso de dichas unidades para manchar lienzos, tanto en su estilo abstracto - informalista o el figurativo, hasta la exposicion museística de dichas piezas artisticas obtenidas con ellas.

En la presente entrega hablaremos de la más reciente unidad construida de nombre: Hung-bot. Debo iniciar por decir que el nombre es un tributo al pintor Francisco Hung, considerado por muchos como el máximo exponente del arte abstracto en Venezuela. Rápidamente les entrego una breve biografía del pintor Hung: Nació en Hong Kong en 1937 de madre marabina y padre chino, oriundo de Cantón. Llego a Venezuela, Maracaibo en 1950 a la edad de 12 años. Cursó estudios en la Escuela de Artes Plásticas de Maracaibo entre 1956 y 1958. Por medio de una beca estudió en la Escuela Superior de Bellas Artes, París, de 1958 a 1962. Representa a Venezuela en la VIII Bienal de São Paulo, Brasil. Ha ganado muchos premios importantes, tanto en Venezuela como en el exterior, destacando entre ellos; la VIII Bienal de São Paulo (1965), la III Bienal de París (1963), en los salones Michelena y D'Empaire para nombrar solamente algunos.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA NUEVA UNIDAD PICTÓRICA.

La unidad Hung-bot representa un avance considerable en contraste con las otras construidas hasta la fecha. Se convierte en una de las más grandes y pesadas, con 300, 260 y 350 mm de anchura, altura y profundidad respectivamente, y un peso de 1,3 kilogramos. Como innovación en cuanto al sistema de teleoperación, cuenta con un sistema híbrido; conformado por un sistema filoguiado o cordón umbilical y un sistema de radio control. Es así como el proceso de locomoción: adelantar,

Francisco Hung, pintor considerado por muchos como el máximo exponente del arte abstracto en Venezuela.

retroceder, girar a la derecha e izquierda, y activar/desactivar la pequeña bomba de pistón para proveer pintura es controlado mediante el cable y su respectiva caja de control. En cuanto a los giros del dorso, y los movimientos de los brazos son ejecutados mediante radiofrecuencia.

La unidad robótica está constituida de una plataforma móvil de cuatro ruedas, y encima de ella se aloja un dorso semi antropomórfico con cuerpo de forma volumétrica cónica troncada y un par de brazos con capacidad de tres grados de libertad cada uno. Una cámara de visión hace la función de cabeza en el tope del cuerpo. Volviendo con el sistema portante, formada por dos ruedas de 10 mm de diámetro accionada cada una con un motor eléctrico de 12 voltios, encargadas de darle movilidad a la unidad. Las otras dos ruedas diseño tipo castor o " rueda loca", siendo esferas plásticas de 25 mm de diámetro, permiten por un lado entregar estabilidad a la unidad robótica, por otro distribuir de forma uniforme el peso del robot al lienzo, a modo de no afectar la integridad del mismo. La cámara de visión está pensada para obtener en todo momento el punto de vista o perspectiva del robot, con el objeto de permitirnos observar el soporte a trabajar de forma directa y precisa, además de reconocer todo el entorno en donde la unidad se desplaze. Con la capacidad de percibir desde la pantalla de un computador, una tableta, un visor de Realidad Aumentada o inclusive para conectar con proyector multimedia en futuros performances digitales. Por lo pronto se conectará en

Unidad robótica modelo Hungbot pintando sobre un lienzo, controlado a traves, tanto de un mando conectado a un cordón umbilical como un mando inalambrico por el artista que opera dicha unidad.

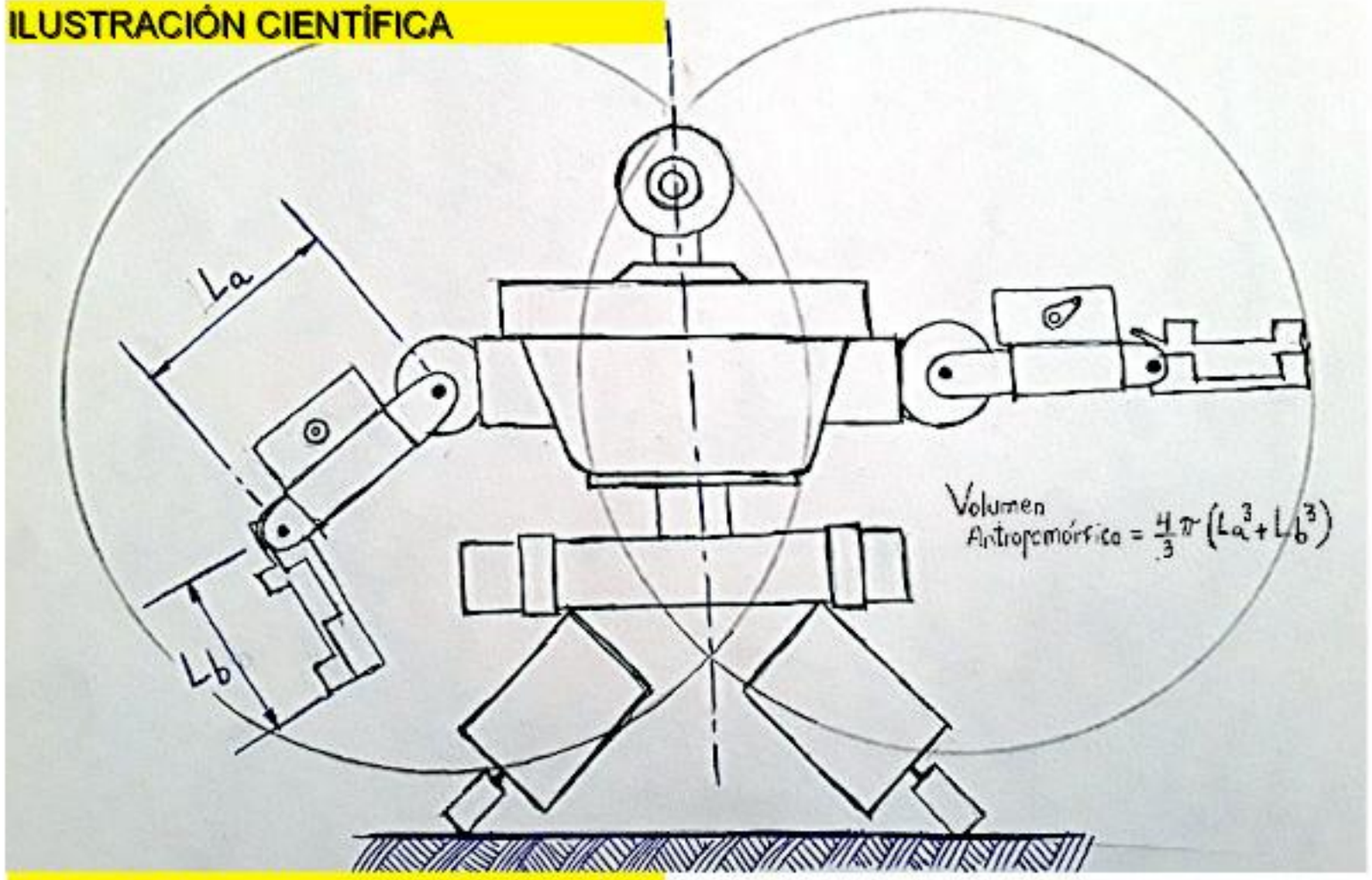
un computador y trabajando de lleno para utilizar un sistema inmersivo visual en un par de meses. Para ello fue adquirido un visor de VR modelo YISITE Inmersive Visual Experiencie en su versión V10. Permite trabajar con teléfonos inteligentes con tamaño de pantalla de entre 4,7 a 5,5 pulgadas.

En una etapa superior, las unidades robóticas empleadas para pintar, podrían llegar a contar con lentes inmersivos de realidad virtual para facilitar al artista directamente ver a través de los "ojos" del robot, lo que está pintando.

Inicio las pruebas de la nueva unidad, primero como ensayos puntuales a cada componente crítico del modelo; movilidad de los brazos antropométricos, giro de dorso, pruebas de desplazamiento, trazados con pinceles y marcadores, pruebas del sistema de control remoto filoguiado y por radiofrecuencia. Estos se hacen de manera separada para lograr captar el posible mal funcionamiento de cada modulo por algun mal diseño y corregir de forma inmediata hasta poner a punto todos los sistemas. Logrado ésto se procedió a realizar una prueba en su total integridad mediante el pintado de un arte abstracto lírico. Debía demostrar para lo que realmente fue concebido; para desarrollar piezas pictóricas. Se colocó en el piso del estudio un lienzo blanco de aproximadamente 1x0,70 m fijado con cinta adhesiva. Una vez realizada la lista de chequeo de operatividad del modelo, inicie por trazar líneas al soporte mediante un marcador rojo. Los resultados obtenidos fueron los esperados. Los brazos de la unidad poseían fuerza suficiente para vencer la resistencia de la tela, y de soportar las dinámicas producidas por el mismo robot en su desplazamiento por el soporte. Las primeras pruebas demostraron que se podía buscar una mayor eficiencia en el proceso de trazado y pintado al mejorar una base de elemento de máquina (barra) que conectaba con uno de los brazos. Se diseñó y construyó una nueva base y se instaló a la unidad. La mejora fue notoria. Al segundo día de ensayos se continuó con el trazado rojo para luego comenzar las pruebas de pintura. Cargando uno de los contenedores de la unidad (presenta 3 depósitos con proyección a 5) con 60 ml de pintura azul acrílica se realizaron manchados al lienzo empleando la técnica de dripping practicada por Jackson Pollock. Mientras el modelo se desplazaba por todo el lienzo la pintura era distribuida por medio de goteos, logrando con ello una plástica de gran belleza. No muchos saben apreciar la verdadera esencia del arte abstracto.

Al tercer día de trabajo aplico trazado de líneas y puntos azules mediante un marcador al lienzo. La técnica la vario un poco, y llevo al extremo las pruebas de movilidad y trazado de la nueva unidad. Se realizan movimientos bruscos y caóticos, con diferentes velocidades y aceleraciones buscando con ello obtener una red enmarañada de trazados de gran impresión. Una verdadera expresión del dinamismo gestual y de la improvisación, entregando con ello cohesión y ritmo a la pieza en desarrollo. La unidad portante se convierte así en un ente de extrema importancia entre el trazador y la mano del artista plástico que opera su funcionamiento. Los trazos agresivos y la violencia del gesto resultan de la experimentación racional y sistematizada de la velocidad y aceleración de la unidad robótica. Doy por concluida las pruebas, y por ello la pieza pictórica al tratar nuevamente con líneas y puntos con marcador de punta roja. Resta tensar el lienzo en un marco de madera para su disfrute visual.

Unidad robótica Hungbot en pleno proceso de pintado.



DIBUJANDO LAS IDEAS PARA DESARROLLAR UN ROBOT PINTOR.

Por Enrique Acasio.

La comunicación gráfica por medio de las vistas pictóricas, generadas a través del bocetado a mano alzada permiten describir de forma clara y rápida, una surgida idea, una abstracción del pensamiento del diseñador o creador, con el objeto de ser interpretada de forma clara en el menor tiempo posible por su interprete, o el receptor de dicho mensaje gráfico. En esta entrega realizaremos una breve introducción en el dibujo a mano libre sobre los conceptos, ideas, modelos y mapas mentales para el diseño de una pequeña unidad robótica portable. Siendo la Ilustración Cientifica-Técnica una muy buena herramienta, que aporta al proceso de diseño una integración cerrada entre la ingeniería y la práctica artística. Este tipo de ilustración ciertamente cuenta con una serie de normas, reglas y lineamientos por la imperiosa necesidad de comunicar debidamente la complejidad de una máquina, o un número de elementos de máquinas que lo conforman.

Acompañando el presente ensayo, se muestran una serie de bocetos conceptuales, de forma general sobre el diseño de la unidad robótica Hung-bot. (Ver artículo Robotismo. P.64), y puntualmente el diseño de su brazo, de tipo angular. Dichas ilustraciones entregan al lector información técnica referida al par de brazos y sus respectivas ubicaciones en el modelo. Así, por ejemplo, se presenta una ilustración en perspectiva tridimensional de una de las extremidades proyectadas y sus posibles grados de libertad (GL). Se entiende por G.L cada uno de los movimientos independientes que puede ejecutar el brazo robot, a través de sus tres articulaciones rotoides. También se muestra un diagrama del brazo en forma deconstruida. Es decir, se muestra en despiece y se incorporan de forma secuencial sus 25 piezas para integrar el brazo tipo angular, tambien conocido como antropomórfico, y debe su nombre a que imita una extensión o extremidad con el hombro, codo y muñeca del brazo humano.

Las ilustraciones científica-técnicas también permiten de manera rápida y precisa trazar ideas para solucionar problemas inherentes al mismo diseño en proyección. Asi, por ejemplo, se bosquejó un dibujo que permite a los lectores e interpretes de las gráficas, no conocedores de la disciplina de ingenieria, entender a cabalidad el volumen de trabajo de cada brazo robótico. Cuando uno de los brazos se mueve debido a sus tres grados de libertad, producto de sus tres articulaciones, su herramienta terminal o pinza robótica conformará un espacio esférico, conocido así mismo como volumen de trabajo o alcance. Volumen que puede ser calculada mediante una ecuación sencilla. Conociendo las distancias La y Lb, siendo las dimensiones de los elementos de máquina que conforman el brazo y antebrazo de la unidad. Entonces, para aclarar el concepto; en principio, el efector final de nuestro robot (mano,

pinza, pincel) podrá alcanzar todos los puntos internos a una esfera imaginaria de radio igual a la suma de la longitud de su elemento brazo y elemento antebrazo, y cuyo volumen se puede determinar mediante la ecuación:

$$V=4/3\Pi(La3 +Lb)3.$$

De igual manera, el otro brazo angular presentará su propio volumen de trabajo aparte. Y, eso tomando en cuenta los movimientos de ambos brazos, sin incluir la dinámica del propio robot. Si le entregamos giro de cadera a la unidad, dicho par de volumenes esféricos se integrarían en un volumen toroidal o anillo cilíndrico, incrementando aun más el volumen de trabajo. El robot con dicho diseño resulta util en multitud de aplicaciones, sobre todo en aquellas que requieren un adecuado grado de movimientos en el entorno de trabajo. En nuestro caso particular, el robot Hung-bot fue diseñado exclusivamente para realizar arte pictórico, para ello se posiciona un soporte en el piso (pudiendo ser: cartón, papel, madera, tela, plástico, entre otros) y la unidad es invitada a intervenir el soporte encima de ella. El primer artista plástico en practicar dicha técnica fue el japones Akira Kanayama (1957), quien es considerado pionero en el arte asistido por robots. Luego de ello, otros artistas bebieron de su fuente, incluyendome por supuesto: Sougwen Chung (China; 2023), Amanda Koss (USA; 2022), Eduardo Imasaka (Argentina; 2017), Carlos Corpa (España, 2002), entre otros. El hecho de que nuestro robot intervenga directamente la superficie del

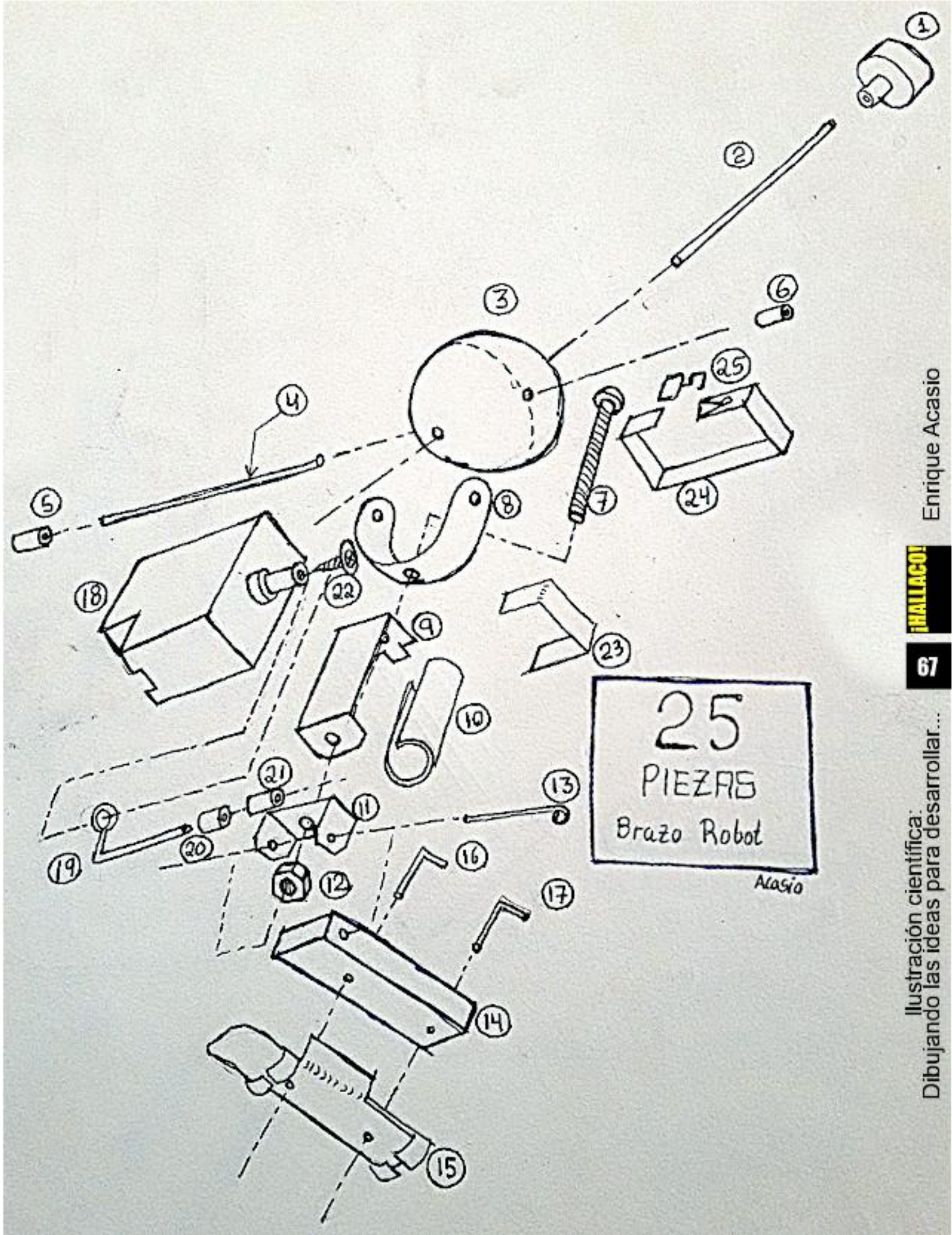


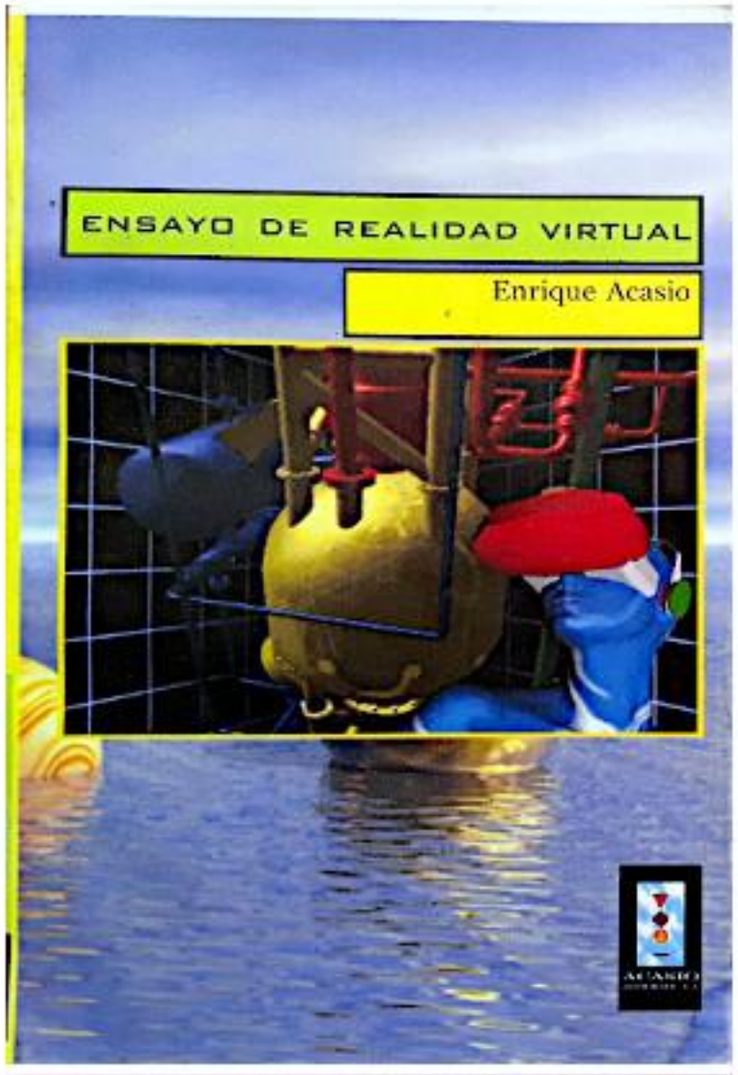
Ilustración científica:
Dibujando las ideas para desarrollar...

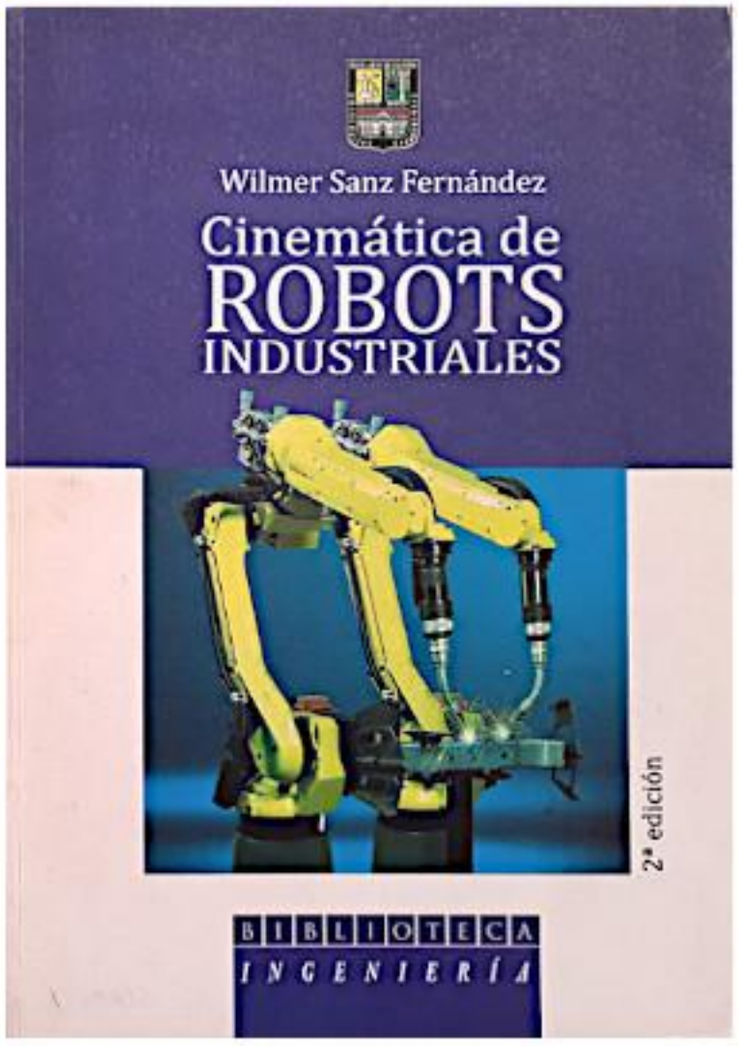
lienzo, lo estaría haciendo en un plano bidimensional. Es decir, que sólo podría distribuir recursos pictóricos en la superficie a intervenir, esto conlleva a que nuestra área de trabajo pictórica se convierta en un anillo o aro en forma de arandela, con un radio menor y mayor, siendo mayor la extensión máxima del instrumento que permite distribuir los recursos pictóricos al lienzo, por supuesto ejecutados por el artista plástico a través del robot.

Para el debido estudio de la presente línea de investigación, y de entender los diferentes procesos cognitivos para poder idear y materializar la unidad robótica Hung-bot, y finalmente en la tributación de exponer todos los conceptos y principios necesarios para abordar el presente ensayo, se debió recurrir a textos especializados, destacando tres; dos de mi autoría y otro del Ingeniero Wilmer Fernández, docente de la Universidad de Carabobo, siendo un constante propulsor de la robótica industrial en el ámbito académico nacional.

Los textos referidos son los siguientes: Ensayo de Realidad Virtual (Acasio; 2004), Cinemática de Robots Industriales (Fernández; 2013) e Ingeniería de Diseño/Diseño Industrial (Acasio;2022). Siendo éste último mi más reciente publicación, cuyo texto fue presentado en la Feria del Libro FILVEN Falcón 2022 de la mano de la editorial Oikos, del estado Falcón.

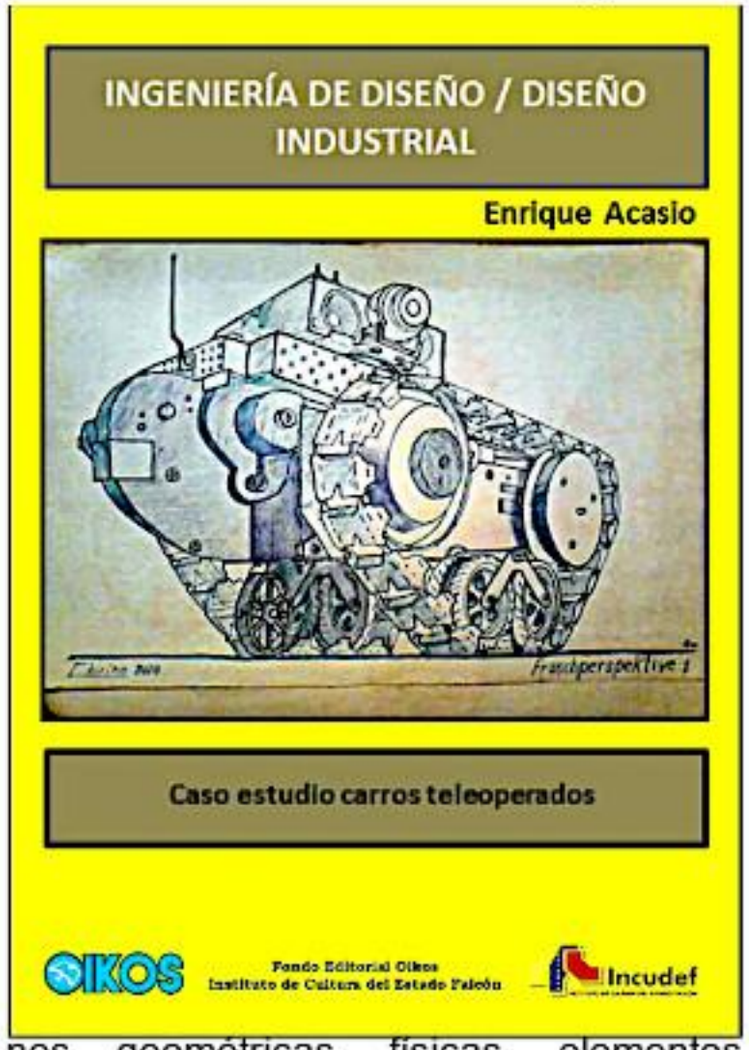
Para un mejor entendimiento de los procesos de trazar las ideas a través de dibujos y bocetos, dejo al lector, fragmentos de mi libro, que de seguro ayudaran a esclarecer y comprender





todo lo que ello conlleva.

Diseñar es un proceso cognitivo que se realiza en la mente para llegar al proceso conceptual de crear un objeto, y el dibujo técnico mediante sus bocetos preliminares y croquis constituye el proceso nemotécnico o sistema de archivo/memoria que el ingeniero o el diseñador industrial adopta para comunicarse consigo mismo. Es una habilidad que se desarrolla, y es la posibilidad de visualizar las configuracio-



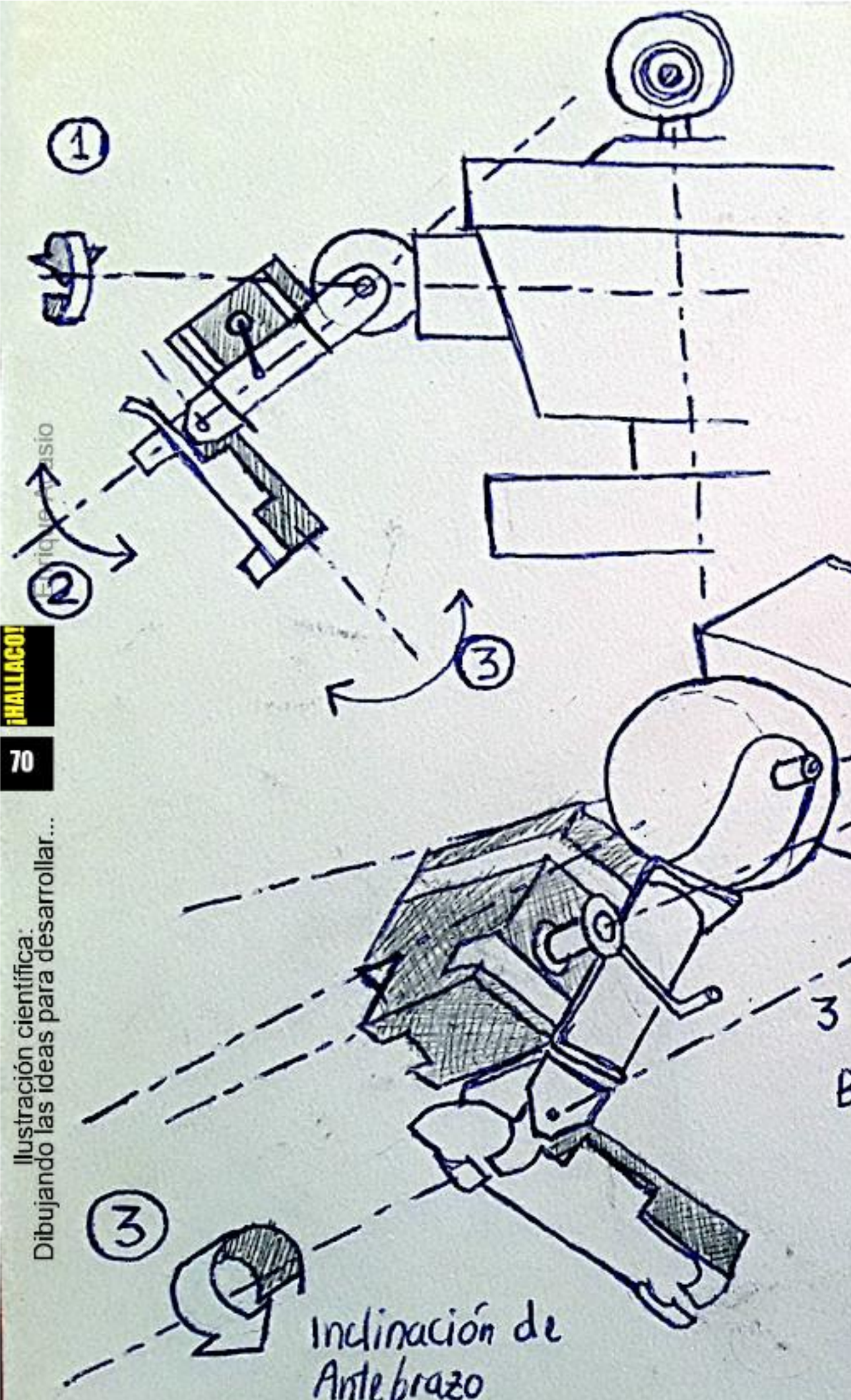
nes geométricas, físicas, elementos constitutivos y procesos de funcionamiento en la concepción de un determinado artilugio. Es básicamente pensar de forma gráfica. El uso adecuado de dicho registro (entiéndase los dibujos bocetados) es una poderosa

herramienta para expresar la visión y creatividad de nuestros pensamientos bidimensionales y tridimensionales. Para ello deben cumplir una serie de normas o regulaciones para que puedan ser elaborados de forma clara y precisa, con el objeto de poder ser leídas nuevamente por su creador, o puedan ser interpretadas por otras personas no técnicas. Estas normas de las que hago mención están ciertamente alejadas del estilo del dibujo artístico.

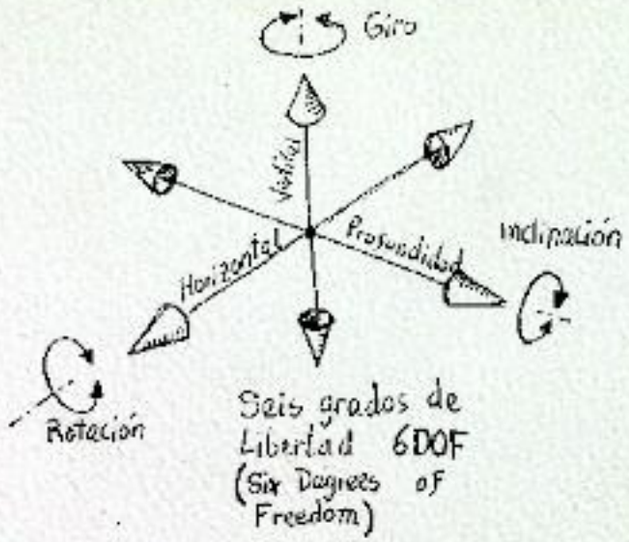
El dibujo artístico expresa ideas filosóficas y sentimientos, y los objetos imaginados pueden ser plasmados en cualquier soporte; papel, plástico, madera, metal, roca etc. y con cualquier técnica para ello; pintura, oleo, acrílico, acuarela, gouache etc., este es realizado bajo su propio estilo personal. Desde el aspecto figurativo, con formas y contornos casi reales y reconocibles, hasta el abstracto con mundos oníricos tal y como el artista lo percibe emocionalmente. Por otra parte los dibujantes técnicos elaboran los objetos de la forma real buscando la exactitud en los diseños. Casi siempre su soporte de trabajo es la lámina de papel, y sus implementos de dibujo sencillamente lápiz y goma de borrar. Por supuesto me refiero al dibujo preliminar siendo los primeros bocetos que elaboramos luego de la súbita llegada de la iluminación. De allí la importancia de hacer croquis adecuados y comprensibles cuando una idea ha surgido. Las ideas originales referente a diseño mecánico e industrial que surgen en esta etapa deben ser registradas por primera vez en la forma de un croquis. Esta herramienta es de ayuda para aclarar las ideas, recordar y llevar un registro de lo que se trazó anteriormente. Sin embargo, su función primordial es el de servir de medio de comunicación para mostrar a otros lo que el diseñador tiene en mente. Es casi un precepto que estos se deben realizar sin acudir a los instrumentos de dibujo. Siempre les digo a mis discípulos de dibujo técnico en la universidad en donde imparto clases, que el dibujo a mano alzada es primordial en todo profesional de la ingeniería.

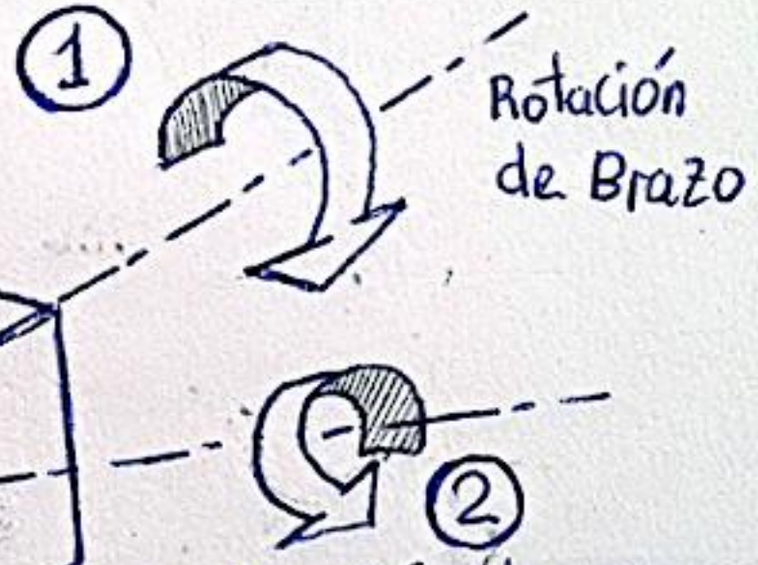
Enrique Acasio

Ilustración científica
Dibujando las ideas para desarrollar...



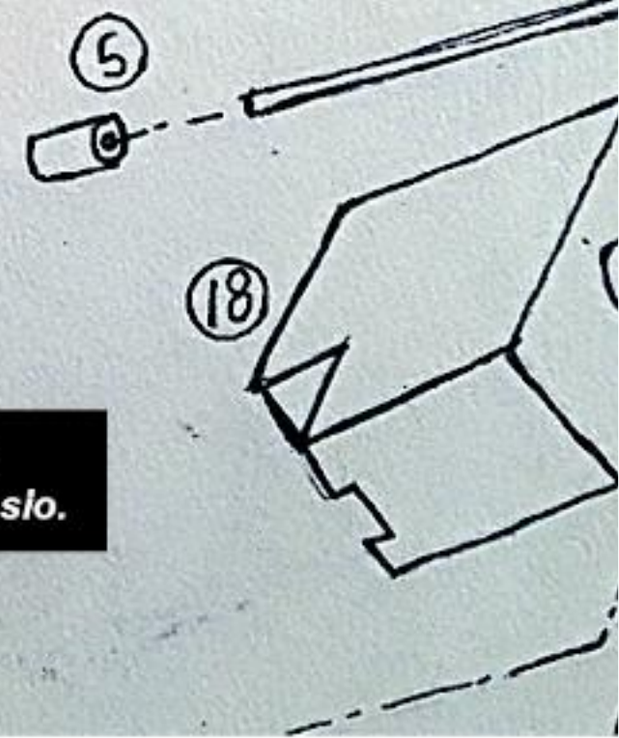
3 articulaciones Rotoides





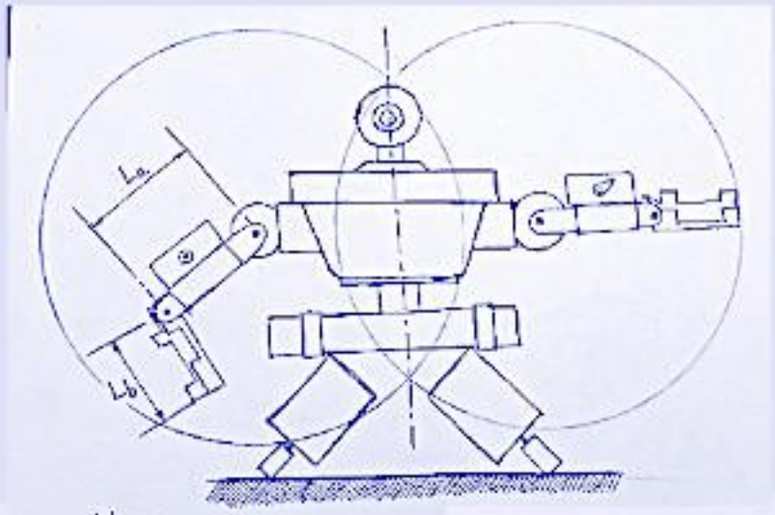
3 Grados de libertad

Brazo Antropomórfico

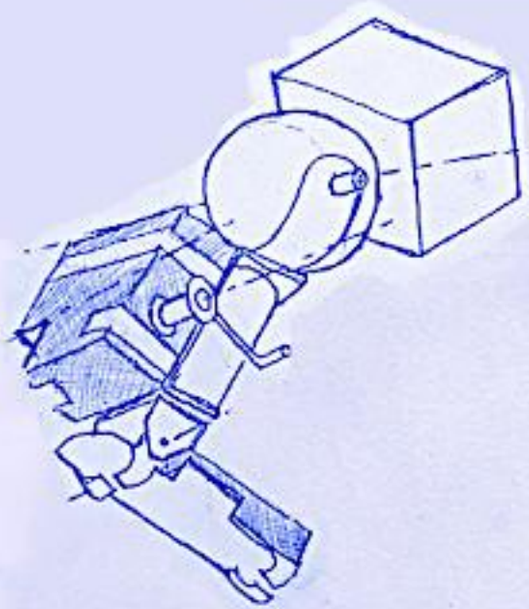


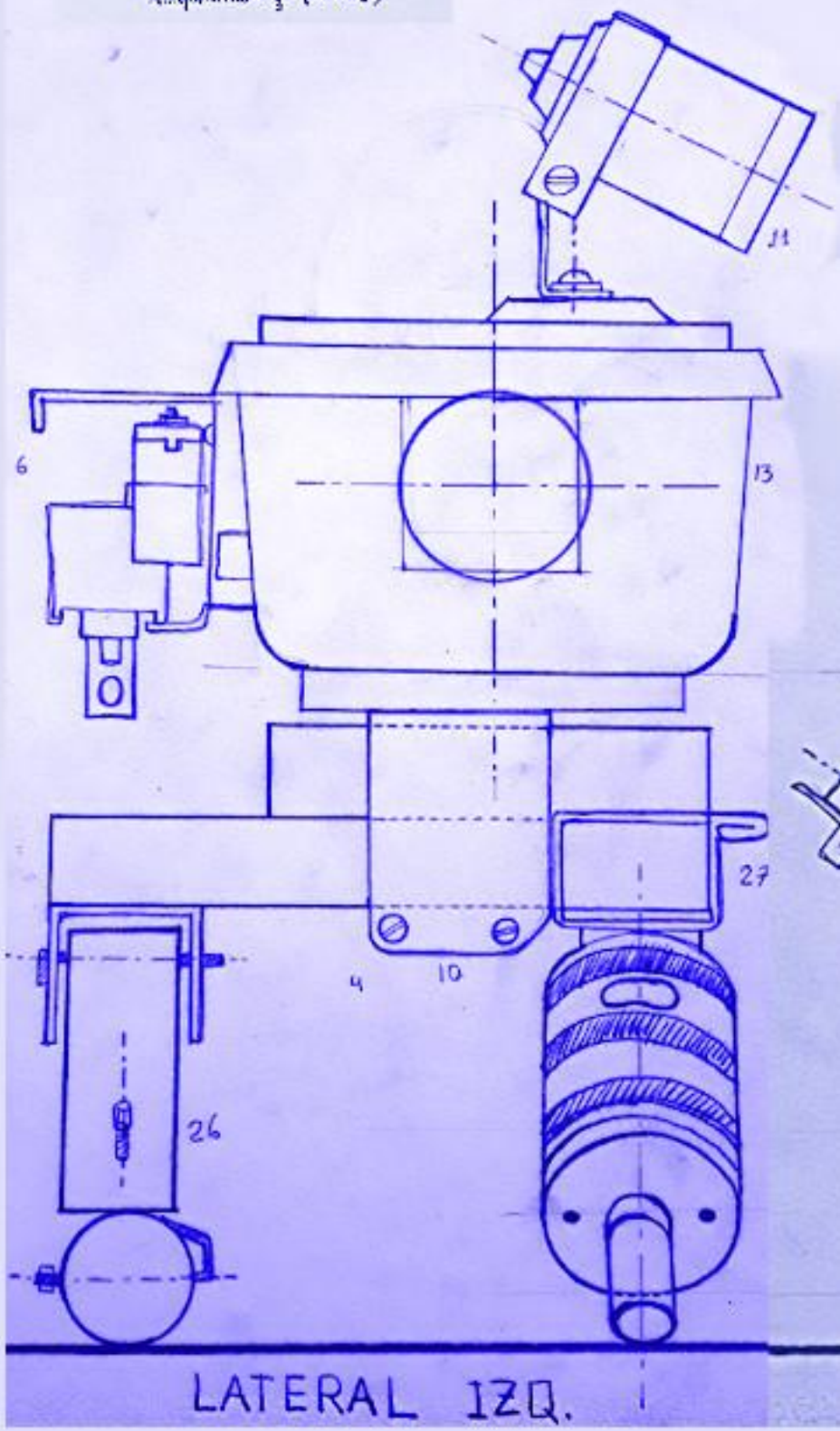
BOCETOS BRAZO ROBOT.
Dibujos Ingeniero Enrique Acasio.

BOCETOS DISEÑO UNIDAD ROBOTICA PARA PINTAR.
Dibujos Ingeniero Enrique Acasio.

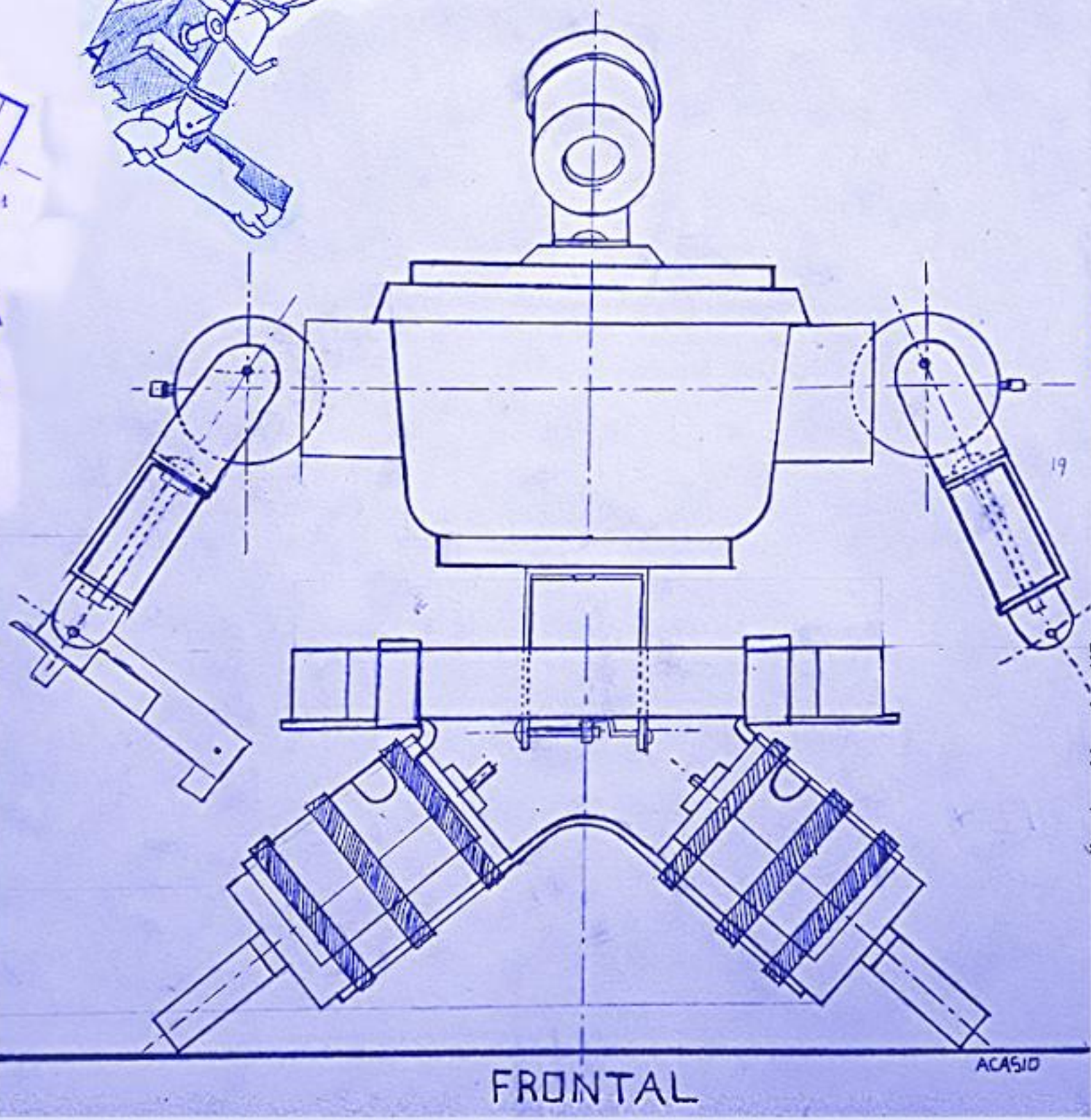


Volumen Antropomórfico = $\frac{4}{3}\pi\left(L_a^3+L_b^3\right)$





LATERAL IZQ.



FRONTAL

GALERÍA HALLACO

DIOSA SOLAR (2023), de **Yosdaly Ruiz**.

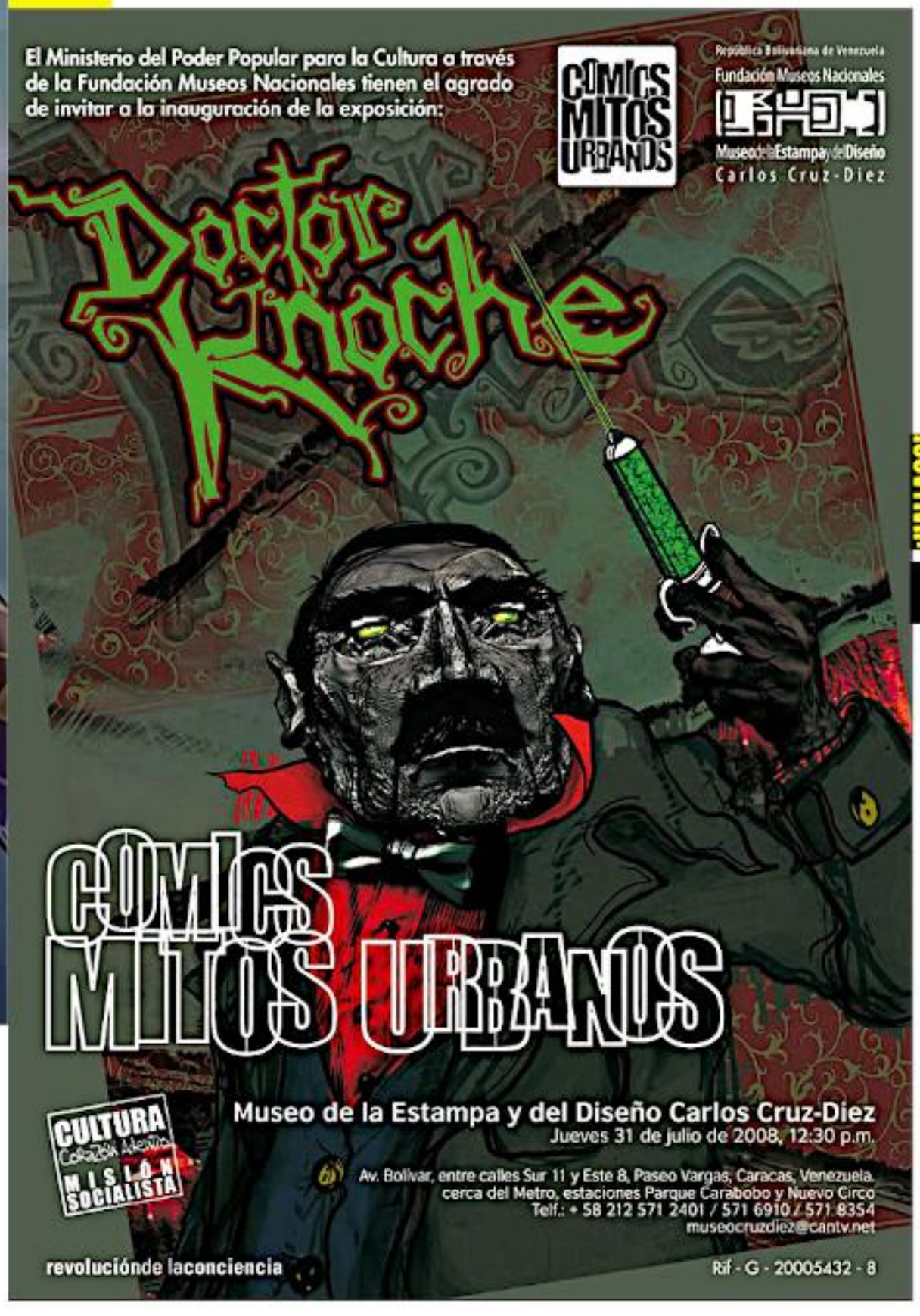
SIN TITULO (2023), de **Juan Rios -Lakmiz**.

GALERÍA HALLACO

MULATA SAMBA (2023), de **Daniel Hernández Garcia**.

1

2



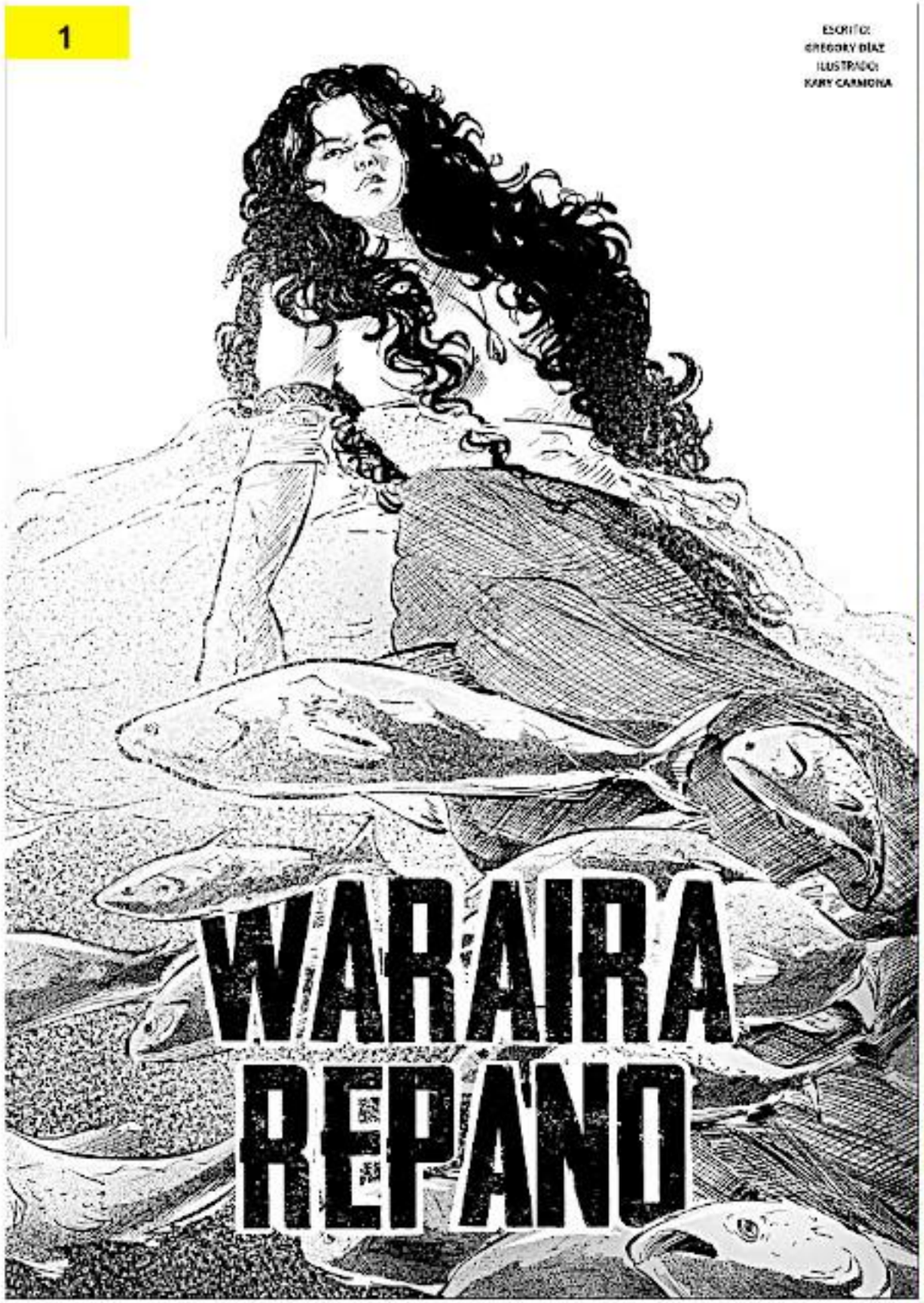
1- Volante promocionando el cómic **La Cuaima** (2015), escrito e ilustrado por **Javier Díaz.**

2- Volante promocionando la inauguración de la **exposición Cómics Mitos Urbanos** (2008).

GALERÍA HALLACO

1 - **"KA'I Dios Sol de la Cultura Wayu"** (2021), de **Galez Cover.**

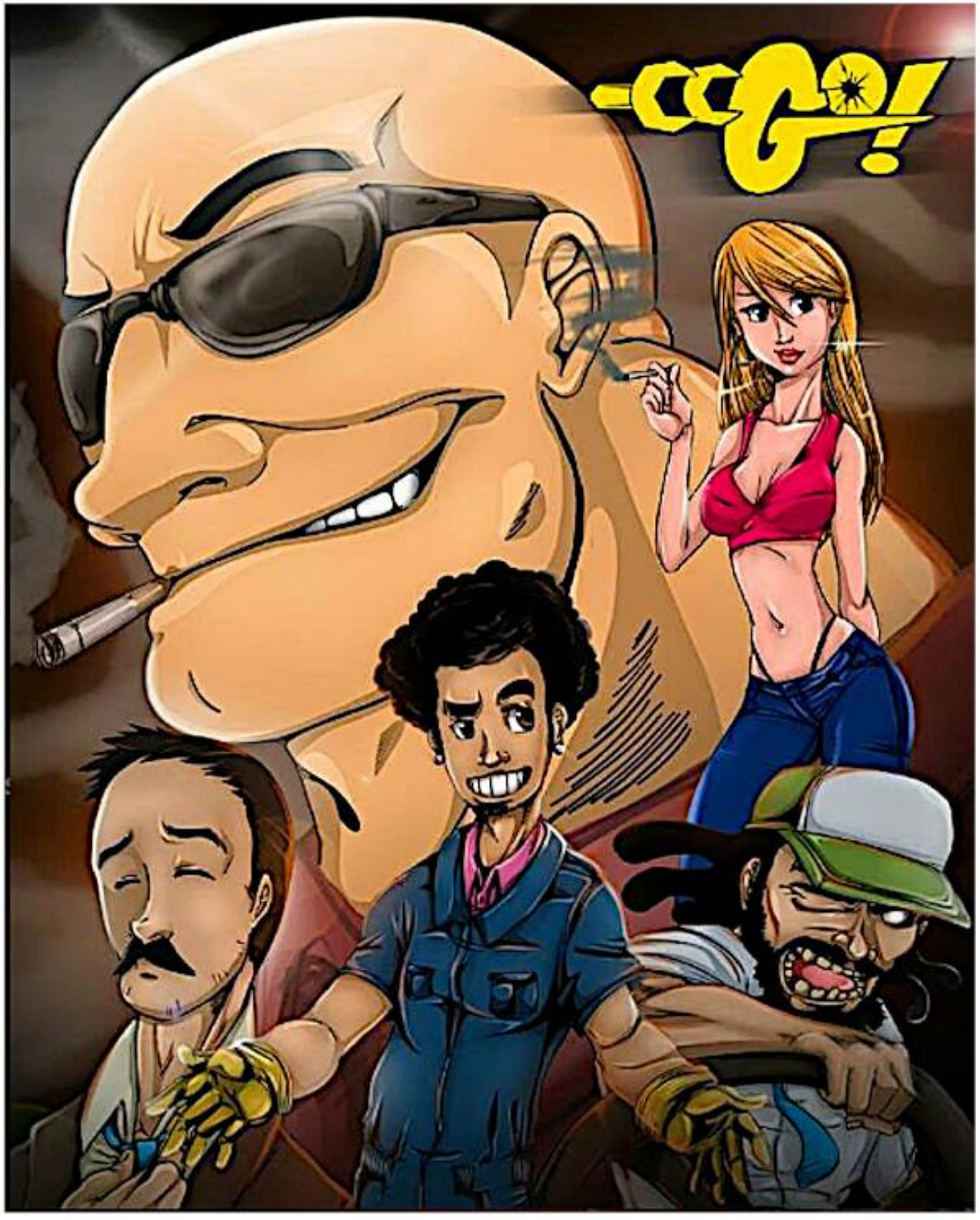
2 - **"La Dama De Turquesa"** (2023), de **Xioleni Salazar -Del Mar Salazar.**



1- Portada cómic **Waraira Repano** (2023), escrito por **Gregory Diaz** e ilustrado por **Kary Carmona**.

2- Portada cómic de autor **Ocumare, el maestro destilador de Cocuy** (2022), de **Osman Acasio**.

Agua, por Rumay Chian.



Camioneticas de Combate Go! (2016), de EddRolla/Kajimateria ArtWorks.

Ilustración fanart basado en el cómic CCGo! de Juan Martínez y Vic Martín, publicado por la editorial GM Cómics.

DISEÑO DE PERSONAJE

"Jabal" personaje diseñado por Zeo, artista creador del estudio Zeoarts ocupado en el proyecto Zeoland que contempla una obra literaria impresa y un videojuego.

Recreación paleo ambiental de parte de la fauna marina del Cretácico Venezolano, entorno a las Formaciones La Luna del Estado Trujillo y Apon del estado Zulia. En la imagen un pez Araripichthys axelrodi es perseguido por un pez Bulldog Xiphactinus sp, que a su vez es sorprendido por un Pliosaurus sp. Un retrato de la vida en las costas someras de ambas regiones, en ése entonces bajo el nivel del mar. Recreación realizada por Gerardo Guillen Poleo.

Chica venezolana (2020), de Ana Limón.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

Aruba Boutique and Art, de Carlos Olivares.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2024